20th
大戦略生誕20周年

大戦略生誕20周年記念作品

大戦略VIII
STRATEGIC WARFARE SIMULATION

内容物のご確認

この度は『大戦略VIII』をご購入いただきありがとうございました。
本パッケージには、以下のものが同梱されています。
開封の際に、ご確認ください。

- ・CD-ROM ··························· 1枚
- ・ユーザーズマニュアル（本書）·········· 1冊
- ・ユーザー登録ハガキ/保証書 ·········· 1枚

SystemSoft

目　次

セットアップ

必要なシステム

本製品『大戦略Ⅷ』は、下記の環境で動作するよう設計されています。

【動作環境】

OS	Windows® 98 日本語版 Windows® 2000 日本語版 Windows® Me 日本語版 Windows® XP 日本語版
CPU	Pentium®Ⅲ　1.3MHz 以上の CPU搭載機種（2GHz 以上を推奨）
メモリー	512MB 以上（768MB 以上を推奨）
グラフィック	1024×768ドット、 32ビットTrue Color以上のカラー表示が可能な環境
サウンド	上記OS対応のPCM音源
ハードディスク	800MB以上の空き容量
DirectX	DirectX9.0c以上に対応し、 AGP接続されたVRAM128M以上を搭載した グラフィックアクセラレータボードが必要 ※DirectX 9.0cは本製品のCD-ROMに収録
その他	CD-ROM ドライブ（ゲーム起動時/インストール時に使用）

※本製品は、Microsoft Windows 2000 Serverでの動作は保証しておりません。
※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX9.0c（本製品に収録されています）と、DirectX9.0cに対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectX9.0cの対応状況とサービスにつきましては、各メーカーにお問い合わせください。
※ビデオドライバは、DirectX9.0c以上に対応したものを必ずご使用ください。最新版のビデオドライバについては、ボードメーカー製のほか、搭載チップメーカー製のリファレンスドライバもご確認ください。
※本製品の仕様・改良点など最新情報は、システムソフト・アルファーのWEBページをご覧ください。
http://www.ss-alpha.co.jp/

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められているゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明のもとにインストールを行ってください。

インストール方法

1 周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れてOSを起動させます。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラム（日本語入力ツールやシステムエージェントなど、常に画面に表示されるプログラムや、内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは）は、いったん終了させてください。

2 パソコン内蔵、または外付CD-ROMドライブに、『大戦略Ⅷ』のCD-ROMをセットしてください。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。
※お使いのパソコンもしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。その場合は、ディスクトップ上から【マイコンピュータ】を開き、その中にある【CD-ROMドライブ】のアイコンをダブルクリックしてください。そうすると【AutoRun.exe】というアイコンが表示されるので、ダブルクリックを行い手動で起動させてください。

3 起動画面が表示されるので、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。画面の内容を確認しながら、【次へ（N）＞】をクリックします。以降は画面の指示に従って操作します。

4 CD-ROMからハードディスクへデータコピーが始まります。コピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップ終了を知らせるメッセージが表示されたら、【OK】をクリックしてください。以上でインストール終了です。

DirectXのインストール方法

現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX9.0c」に対応しており、DirectX9.0cがインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX9.0cをインストールしてください。

1 起動しているアプリケーションや常駐プログラム（日本語入力ツールやシステムエージェントなど、常に画面に表示されるプログラムや、内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは）は、いったん終了させてください。

2 パソコン内蔵、または外付けCD-ROMドライブに、『大戦略Ⅷ』のCD-ROMをセットしてください。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。
※お使いのパソコン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、ディスクトップ上から【マイコンピュータ】を開き、その中にある【CD-ROMドライブ】のアイコンをダブルクリックしてください。そうすると【AutoRun.exe】というアイコンが表示されるので、ダブルクリックを行い手動で起動させてください。

3 起動画面が表示されたら、【DirectXのセットアップ】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。

4 インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。

▶DirectX9.0c とは

DirectX9.0cとは、Microsoft社によって開発されたWindows XP/Me/2000/98用追加機能ソフトです。DirectX9.0cを使用することにより、Windows XP/Me/2000/98上で、高速な画面描画機能、各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX9.0cが持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

▶DirectX9.0c の使用に関するご注意

・お使いのパソコン本体および周辺機器におけるDirectX9.0cの対応状況とサポート、DirectX9.0c対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。
※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX9.0cが正しく機能するためには、DirectX9.0c対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

・DirectX9.0c対応デバイスドライバは、最新のものが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめお使いの機器の製造元にご確認ください。
特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新のDirectX9.0c対応デバイスドライバをお使いください。
・DirectX9.0c未対応のデバイスドライバを使用している場合は、DirectX9.0cをインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ずDirectX9.0c対応デバイスドライバをご使用ください。

・Windows XP/Me/2000/98が正常に動作しない。
・Windows XP/Me/2000/98の画面が正しく表示されない。
・Windows XP/Me/2000/98の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーション（データ）を削除することをいいます。ただし、インストール後にディレクトリ名を変更した場合は、アンインストールは正常に実行されません。アンインストールは以下の説明をもとに実行してください。

アンインストール方法

1 【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に【コントロールパネル】をクリックしてください。

2

Windows 2000/Me/98 の場合	Windows XP の場合
【コントロールパネル】の中の【アプリケーションの追加と削除】を選択すると、【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】が表示されます。	【コントロールパネル】の中の【プログラムの追加と削除】を選択してください。

次のページへつづく

3
Windows 2000/Me/98 の場合

【インストールと削除】タブの下部に表示されるアプリケーションの一覧から『大戦略Ⅷ』を選択し、【追加と削除】をクリックしてください。削除を確認するダイヤログボックスが表示されるので、【はい（Y）】をクリックします。

Windows XP の場合

【プログラムの変更と削除】タブの下部に表示されるアプリケーションの一覧から『大戦略Ⅷ』を選択し、【削除】をクリックしてください。削除を確認するダイヤログボックスが表示されるので、【はい（Y）】をクリックします。

4
『大戦略Ⅷ』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が通知されたら、【OK】をクリックしてください。これで、ハードディスクから『大戦略Ⅷ』に関する一切のファイルが削除されます。

ユーザー登録のお願い

本製品の正規ユーザー様に対して、各種サービスやサポートを提供させていただくためにユーザー登録をお願いしています。登録方法は、以下の2通りあります。原則として、ご購入後2週間以内にご登録してくださいますようお願い申し上げます。

▶ユーザー登録ハガキによるユーザー登録

本製品に同梱されています「ユーザー登録ハガキ」に、必要事項をすべてご記入の上ご投函ください。ご記入の際に、裏面のアンケートにもお答えいただけると幸いです。なお、たいへん恐れ入りますが、切手はユーザー様ご負担でお願い申し上げます。

▶オンラインによるユーザー登録

インストール終了後、Windowsの【スタート】メニューから【プログラム】をポイントします。表示されるプログラムメニューから「SystemSoft Game」内にある『大戦略Ⅷ』をポイントし、表示されるメニューから「ユーザー登録」をクリックすると、ブラウザーが起動し、弊社サイトの専用コーナーが開きます。後は画面の指示にしたがって登録を行ってください。この時にアンケートにお答えいただくこともできますが、アンケートのみを後日お答えいただくこともできます。その際は『大戦略Ⅷ』の中にある「アンケート」をクリックしてください。なお本製品CD-ROM内のルートディレクトリにも、弊社サイト登録専用コーナーへのショートカットが用意されています。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、Windows XP/Me/2000/98のマニュアルをご確認ください。

・IME（日本語入力プログラム）のツールバーは、表示しないよう設定してください。
・マウスポインタのアニメーション機能は、使用しないでください。
・ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは、行わないでください。
・スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。
・他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

※プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。Windows XP/Me/2000/98の特性上発生する現象ですのでご了承ください。

大戦略Ⅷの基本

ゲーム起動方法

『大戦略Ⅷ』の起動は、以下の手順で行ってください。

1
起動しているアプリケーションや常駐プログラム（日本語入力ツールやシステムエージェントなど、常に画面に表示されるプログラムや、内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは）は、いったん終了させてください。

2
パソコン内蔵、または外付CD-ROMドライブに、『大戦略Ⅷ』のCD-ROMをセットしてください。セットするとオートラン機能により、自動的にゲームが起動します。
または、デスクトップ上から【スタート】ボタンをクリックして、【プログラム】をポイントしてください。リストが表示されますので、プログラムグループ「SystemSoft Game」をポイントし、再度『大戦略Ⅷ』をポイントしてください。さらに『大戦略Ⅷ』をクリックすると、手動で起動します。

3
映像が表示され、しばらくするとタイトル画面が表示されます。映像が表示されている間に、マウスをクリックすると映像がスキップされて、タイトル画面が表示されます。タイトル画面になると、自動的にゲームデータの読み込みが行われ、読み込みを終えると自動的に［マップ選択画面］に移行します。



ゲームの流れ

新規でゲームをプレイする場合は、［マップ設定画面］で【新規】を選択してプレイするマップを選択します。そしてマップの条件を確認・設定したら【開始】ボタンをクリックしてゲームを開始します。
継続でプレイする場合は、［マップ設定画面］で【継続】を選択して、さらに継続するデータを選択します。条件等を確認したら、【再開】ボタンをクリックしてゲームを開始します。

※マップリストをダブルクリックすることにより、【開始】【再開】ボタンを押さなくても開始・継続することができます。

新規でプレイする場合

・［マップ選択画面］で【新規】を選択します
▼
・同画面でプレイするマップを選択します
▼
・同画面でマップの条件を確認・設定します
▼
・【開始】ボタンをクリックしてゲームを開始します

継続でプレイする場合

・［マップ選択画面］で【継続】を選択します
▼
・同画面でプレイするマップを選択します
▼
・同画面でマップの条件を確認します
▼
・【再開】ボタンをクリックしてゲームを再開します

ゲーム概要



『大戦略Ⅷ』は、最大4陣営の勢力が戦いを繰り広げる、現代戦をテーマにしたウォーシミュレーションゲームです。ゲームに登場する兵器は、1960年代以降から現代のまでの約280種類になります。プレイヤーは、マップ上に登場する陣営を担当し、購入した兵器に移動・攻撃などの指示を出しながら、敵陣営とマップの覇権を競います。敵陣営の首都を占領もしくは、敵部隊を壊滅させれば勝利となり、逆にプレイヤーの部隊が全滅したり、首都が占領されると敗北です。また、複数の敵陣営が参戦している場合は、同盟陣営以外の全ての敵陣営に勝利する必要があります。

大戦略Ⅷの特徴

『大戦略Ⅷ』は、リアルタイム制の採用に伴いシステムが大きく変化しました。以下に前作から変更したシステムを含め、特徴的なシステムを一部紹介します。

ブロック

戦場マップは、「ブロック」と呼ばれる四角形で構成されています。

高　度

階層に0～40の高度が設定されており、部隊に高度を設定して移動させることが可能です。

リアルタイム

ゲームの進行は、リアルタイムで行われます。リアルタイム制は、時間の進行とともに部隊が、移動・攻撃・占領などの行動を行うシステムです。時間はカウントで管理されており、カウントが進むと時間が進むようになっています。
部隊への移動・攻撃などの行動指示は、カウントの進行を停止して行い、各部隊への指示を終えたらカウントを進行させます。このパターンを繰り返してゲームを進めます。
カウント進行時は、自陣営の部隊や敵部隊の動きがリアルタイムで表示されます。

2D・3D戦場マップ

戦場マップ画面は、ゲーム時間が停止している間は「2D戦場マップ」で表示され、ゲーム時間が進行している間は「3D戦場マップ」で表示されます。



2D戦場マップ画面



3D戦場マップ画面

軍団編成

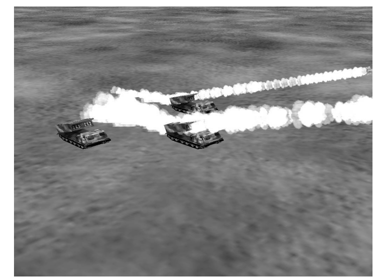
「軍団編成」は、複数の部隊によって構成された軍団を編成します。編成された部隊は、特別な行動指示がない限りリーダーに追従し作戦を実行します。

部隊指示

部隊への指示は、移動や戦闘などを指示する「行動指示」と、作戦に基づき自動的に行動させる「作戦指示」があります。的確な作戦指示を出しておけば、状況が変化しても部隊自ら判断し対応してくれます。

リアルファイト

戦闘が発生した場合、3D戦場マップ画面でリアルタイムに確認できます。表示されるのは、任意の1部隊を中心に表示した映像になり、他の部隊の戦闘結果は画面右上に戦果情報として報告されます。また、過去に発生した戦闘を［ニュース一覧］で確認すると、リアルファイト表示の戦闘シーンを観賞することができます。



リアルファイト表示の戦闘シーン

勝利条件

『大戦略Ⅷ』では、以下の条件のどちらかを満たすと勝利となります。敵陣営に条件を満たされると敗北になります。（カウントが99,999,999経過して、勝負がつかない場合も同じく敗北となります。）

勝利条件の種類
1：マップ上の敵陣営の首都をすべて占領する。
2：マップ上の敵陣営の部隊を全滅させる。（未配置の部隊は対象外）

敗北陣営の処理

参戦陣営が3陣営以上あるマップで、途中で敗北した陣営は、建物群の領有権を失います。陣営が首都を占領されて敗北した場合、敗北した陣営の建物群は全て首都を占領した陣営のものとなります。
また、部隊が全滅して敗北した場合、敗北した陣営の建物群は中立状態となります。
敗北した陣営の首都は、大都市へ格下げとなり、部隊が残っていた場合は削除されます。
プレイヤーが担当する陣営が敗北した場合は、作戦失敗となりマップ選択画面に戻ります。

勝利陣営の処理

プレイヤーの陣営が勝利すると、［作戦クリア画面］が表示されます。この画面では、終了カウント、残資金、残存部隊数、総建物数、占領建物数、最後に敵首都を占領した部隊、もしくは最後の敵部隊を撃破した部隊の情報などが表示されます。
【EXIT】ボタンをクリックすると、作戦クリア画面が閉じてスタッフロールが流れます。スタッフロールで【EXIT】ボタンをクリックすると、マップ選択画面に戻ります。（スタッフロールが終わった場合、自動的にマップ選択画面に戻ります。）



作戦クリア画面

基本操作

『大戦略Ⅷ』の操作は、メニュー／ボタン／アイコンをマウスでクリック操作することで全てのコマンドを実行できます。また、キーボードに割り当てられているショートカットで、コマンドを実行することも可能です。数値入力の際は、テンキーを使用することも可能です。［ショートコマンド→P77参照］

◀◀ ▶▶ で、前後のリストを表示する

部隊表・兵器表・ニュース一覧・武器購入時の兵器リストなどで ◀◀ ▶▶ ボタンをクリックすると、前後のリストに切り替えることができます。

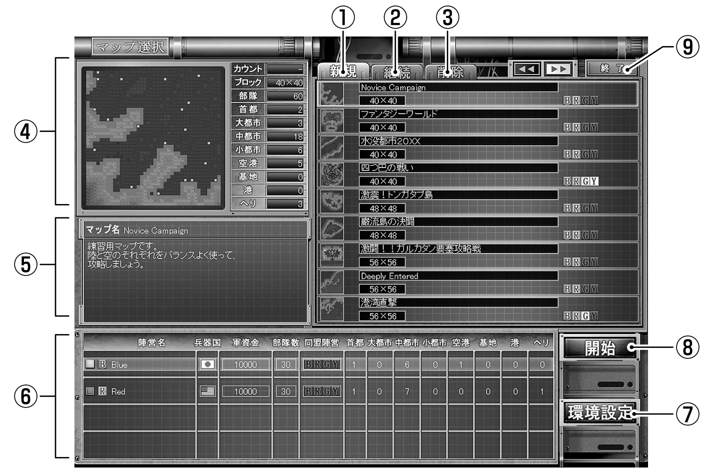
右クリックでパレット・ウィンドウを閉じる

部隊配置ウィンドウ・行動指示・作戦指示・パック変更・ポップアップウィンドウの各パネル上でマウスを右クリックすると、パネルを閉じることができます。

画面の見方

マップ選択画面

タイトル画面が表示されてしばらくすると、自動的に［マップ選択画面］に切り替わります。同画面では、マップ選択、陣営選択、兵器国の選択、軍資金の設定、同盟国の設定などが行えます。



マップ選択画面

新規・継続ゲーム

①新　規

ゲームを新規にプレイする場合は、【新規】を選択してください（初期状態は【新規】が選択された状態になっています）。【新規】が選択されていると、マップリストが表示されます。リストには、マップ名・ブロック数・参戦陣営が表示されます。新規に開始するマップを選択して、画面右下の【開始】ボタンをクリックします。クリックすると確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックするとゲームが開始され、【いいえ】をクリックするとキャンセルされます。

②継　続

ゲームを再開する場合は、【継続】を選択してください。選択すると過去に保存したデータリストが表示されるので、再開するデータを選択して画面右下の【再開】ボタンをクリックします。クリックすると確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックするとゲームが再開され、【いいえ】をクリックするとキャンセルされます。

※ダイアログは、環境設定の項目［確認メッセージ］の設定をONに設定している場合に表示されます。

③〖 削　除 〗

削除したい保存データがある場合は、【削除】を選択してください。そして、削除する保存データを選択したら、画面右下の【消去】ボタンをクリックします。クリックすると確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックすると、データが削除され、【いいえ】をクリックすると、キャンセルされます。

※ダイアログは、環境設定の項目［確認メッセージ］の設定をONに設定している場合に表示されます。

戦場マップ情報

④〖 マップ情報 〗

①～③で選択した戦場マップの画像が表示されます。マップ上の首都/大都市/中都市/小都市/空港/基地/港/ヘリポートは、領有している陣営色で表示され、自陣営の建物は、点滅して表示されます。灰色の建物は、中立を意味しています。マップ画面の右に表示されるマップ情報には、以下の情報が表示されます。
保存データを選択している場合は、保存した時点のマップ情報が表示されます。

マップ情報

カウント：ゲーム開始前は、「ー」が表示され、保存データは、経過したカウントが表示されます。
ブロック：マップの大きさが縦横のブロック数で表示されます。
部　　隊：各陣営が保有できる部隊数の合計が表示されます。
首　　都：マップ上の首都の数が表示されます。
大都市・中都市・小都市・空港・基地・港・ヘリ：マップ上の各建物の数が表示されます。

⑤〖 マップコメント 〗

マップ名と、マップの内容について触れたコメントが表示されます。

⑥〖 陣営設定 〗

戦場マップに参戦する各陣営の情報確認と設定を行います。参戦する陣営数は最大4陣営で、青・赤・緑・黄で色分けされて表示されます。
保存データを選択している場合は、保存した時点の陣営情報が表示されます。

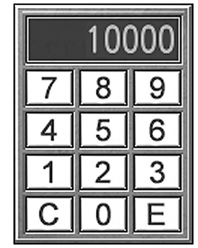
○ **担当陣営**：左の□が点灯している陣営を、プレイヤーが担当します。他の陣営の□部分をクリックして、担当する陣営を変更することができます。プレイヤーが担当する陣営は複数選択できません。また、ゲーム開始後に、担当陣営を変更することはできません。

○ **陣　営　名**：各陣営の名称が表示されます。名称の変更は行えません。

○ **兵　器　国**：各陣営が兵器を購入できる国です。兵器国の種類は全8種類あり、その中から選択することができます。
国旗をクリックすると、兵器国を選択する画面が表示されますので、任意の兵器国をクリックして選択してください。

兵器国の種類

・日本	・ロシア	・イギリス	・中国
・アメリカ	・ドイツ	・フランス	・イスラエル



数値入力パネル

○ **軍　資　金**：各陣営の軍資金を、200～99,999の範囲で変更することができます。軍資金の数値部分をクリックすると［数値入力パネル］が開き、数値を入力することができます。数値を入力したら、【E】をクリックしてパネルを閉じます。【C】をクリックすると、入力した数値が消去されます。
数値入力の際は、キーボードのテンキーから入力することもできます。

○ **部　隊　数**：各陣営の保有できる最大部隊数を、5～40の範囲で変更することができます。部隊の数値部分をクリックすると［数値入力パネル］が開き、数値を入力することができます。
41以上の数値を入力しても、自動的に40に設定されます。

○ **同盟陣営**：他の陣営色の色がついている場合は、その陣営と同盟関係にあります。クリックすることで同盟の設定/解除が行えます。
ゲームを開始するには、同盟陣営以外に敵対する陣営が1陣営以上必要です。ゲーム開始後は、同盟の設定/解除は行えません。また、同盟陣営の部隊を操作することもできません。

○ **首都・大都市・中都市・小都市・空港・基地・港・ヘリ**
：各陣営が領有している各建物の数です。

同盟の効果・影響

○同盟陣営の部隊への攻撃や、同盟陣営の建物の占領はできません。
○同盟陣営の建物からは、自陣営の建物と同じように燃料・弾薬の補給を受けることができます。
○同盟陣営の空港・ヘリポートには、部隊を収納・着陸させることができます。
○同盟陣営の建物・部隊の索敵範囲は、共有することができます。
○同盟陣営と勝利条件を満たした場合は、共同勝利者となります。

環境設定

⑦〖 環境設定 〗

［環境設定画面］では、ゲーム中の各種環境を設定・変更できます。ゲーム開始後も、メニューアイコンの【環境設定】ボタンで開くことができます。

○ **B　G　M**：BGMの【ON】（あり）・【OFF】（なし）を選択します。

○ **BGM音量**：BGMの音量を、【1】～【5】の間で選択します。［BGM］設定がOFFの場合は、設定することができません。

○ **BGM選択**：BGMを8種類の中から選択します。［BGM］設定がOFFの場合は、設定することができません。

○ **S　　E**：効果音の【ON】（あり）・【OFF】（なし）を選択します。ONにすると、部隊の移動効果音や、戦闘時の発射音・着弾音、部隊撃破時の爆発音などが再生されます。

○ SE音量確認：効果音の音量を、【1】～【5】の間で選択します。［SE設定］がOFFの場合は、設定することができません。

○ 確認メッセージ：【はい/いいえ】の確認メッセージを表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ 収入確認：領有する都市群から、3000カウント毎に発生する収入確認を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ 兵器名表示：3D戦場マップ画面時に、部隊の上に兵器名を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ ブロック線：ブロックの境界線を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ 等高線：同じ高度のブロックを囲む等高線を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ 崖線：崖を表す崖線を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。［等高線］設定がOFFの場合は、設定することはできません。

○ 耐久度表示：2D戦場マップ画面の部隊アイコン上に耐久度を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します。

○ 状態表示：2D戦場マップ画面時の部隊アイコン上に、状態を表示するかを、【ON】（表示）・【OFF】（非表示）から選択します

○ ニュース表示：リアルタイム中に表示するニュースを、5項目の中から選択します。項目の内容は以下の種類があります。表示されたニュースは、ニュース一覧に記録されます。

ニュース表示できる項目

目的地到着	：部隊が目的地に到着した場合に、報告を行います。
占領	：部隊が建物を占領した場合に、報告を行います。
発見/ロスト	：敵部隊を発見、または見失った場合に、報告を行います。
補給/補充	：部隊が補給、または補充を行った場合に、報告を行います。
搭乗/発進	：部隊が搭乗・発進した場合に、報告を行います。

⑧ 開始・再開・消去

［新規］の戦場マップを選択すると、【開始】ボタンとなりクリックするとゲームが開始します。［継続］の戦場マップを選択すると、【再開】ボタンとなりクリックするとゲームが再開します。［削除］するマップを選択すると、【消去】ボタンとなりクリックすると選択中の保存データが消去されます。

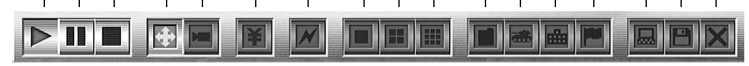
⑨ ゲーム終了

【終了】ボタンをクリックすると、確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックするとゲームを終了し、【いいえ】をクリックするとキャンセルします。

※ダイアログは、環境設定の項目［確認メッセージ］の設定をONに設定している場合に表示されます。

メイン画面

『大戦略Ⅷ』は、メイン画面を中心にゲームを進めていきます。メイン画面の①に表示される戦場マップは、2Dと3Dの2種類があります。［2D戦場マップ］時は、マップを真上から見下ろす状態で表示され、各部隊や建物の位置などを確認することができます。［3D戦場マップ］時は、任意の部隊が選択され、行動する様子などが全て3Dで表示されます。



メニューアイコン



メイン画面

メイン画面の要素（各要素の詳細ページ）

戦場マップ

①［戦場マップ］

カウント（ゲーム時間）が停止している間は2D画面で表示され、カウントを進行している間は、3D画面で表示されます。2D画面時に戦場マップの表示範囲を変更する場合は、戦場マップ上でマウスを右クリックしたままドラッグ（移動）してください。3D画面時に表示している部隊を変更したい場合は、［基本情報パネル］の◀・▶をクリックしたり、［部隊表パネル］で任意の部隊を選択して変更することができます。

②［HQマップ］

戦場マップ全体が縮小表示されます。HQマップ上では、建物の場所が領有している陣営色で表示されます。灰色の建物は、中立を意味しています。また、自陣営の部隊と索敵済みの敵部隊が陣営色で表示され、リアルタイム進行中も部隊の動きがHQマップに反映されます。
3D画面時には、［戦場マップ］に表示されている位置と向きが⬆で表示されます。2D画面時に表示される四角の枠は、［戦場マップ］に表示されている範囲を表しています。

ゲーム時間

③ ▶ ゲーム進行 ：（2D戦場マップ時、3D戦場マップの一時停止中にクリック可能）

カウント（ゲーム時間）を進行させるボタンです。2D戦場マップ時、または3D戦場マップでカウントが一時停止している時にクリックすると、ゲームが進行します。進行時は画面が3D戦場マップになり、［基本情報パネル］右下のカウントが進行します。

④ ❚❚ 一時停止 ：（3D戦場マップ時にクリック可能）

カウント（ゲーム時間）の進行を一時停止させるボタンです。3D戦場マップの時にクリックすると、カウントの進行が一時停止します。【ゲーム進行】ボタンを押すと再び進行します。

⑤ ■ ゲーム停止 ：（3D戦場マップ時にクリック可能）

カウント（ゲーム時間）の進行を停止させるボタンです。クリックするとカウントの進行が停止し、画面が2D戦場マップに切り替わります。

フリーカメラ

⑥ フリーカメラモード［3D戦場マップ用］ ：（3D戦場マップ時にクリック可能）

クリックすると、［戦場マップ］がフリーカメラモードに切替わり、好みの視点でマップ上を確認することができます。フリーカメラモードは、カウントが進行、または一時停止している間に使用できます。フリーカメラモードを解除するには、フリーカメラモードボタンを再度クリックしてください。

⑦ フリービューモード［2D戦場マップ用］ ：（2D戦場マップ時にクリック可能）

クリックすると、［戦場マップ］がフリービューモードに切替わり、好みの視点でマップ上を確認することができます。フリービューモードを解除するには、フリービューモードボタンを再度クリックしてください。

兵器の購入

⑧ ¥ 兵器購入 ：（2D戦場マップ時にクリック可能）

［兵器購入画面］を表示するボタンです。兵器を購入する場合は、兵器リストから購入したい兵器を選択してください。そして【購入予定】をクリックすると、購入兵器リストに兵器が登録されます。購入する兵器が決定したら【決定】ボタンをクリックしてください。兵器が購入されます。
［兵器購入の詳細→P36参照］



兵器購入画面

ニュース一覧

⑨ ニュース一覧 ：（2D戦場マップ時にクリック可能）

［ニュース一覧画面］を表示するボタンです。ニュースに記録される項目は、環境設定で設定した項目が対象になります。
戦闘ニュースの場合は、表示されている（リアルファイトボタン）をクリックすると、リアルファイトを観賞することができます。【EXIT】ボタンをクリックすると2D戦場マップ画面に戻ります。

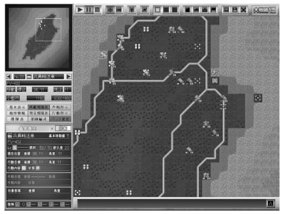

ニュース一覧画面

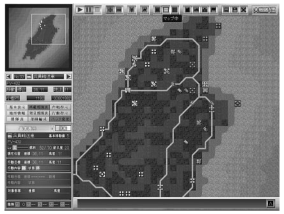
マップ拡大・縮小

⑩ ■ **マップ小**：(2D戦場マップ時にクリック可能)
2D戦場マップを拡大サイズで表示するボタンです。

⑪ **マップ中**：(2D戦場マップ時にクリック可能)
2D戦場マップを標準サイズで表示するボタンです。

⑫ **マップ大**：(2D戦場マップ時にクリック可能)
2D戦場マップを縮小サイズで表示するボタンです。


マップ小ボタンクリック時の画面

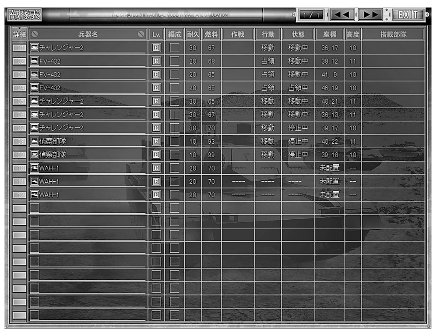

マップ中ボタンクリック時の画面


マップ大ボタンクリック時の画面

各種一覧表

⑬ **部隊一覧表**：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［部隊一覧表画面］を表示するボタンです。部隊一覧表は、保有している部隊の情報が表示されます。部隊情報部分をクリックすると、部隊を選択した状態となり戦場マップ画面に移行します。【EXIT】ボタンをクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。

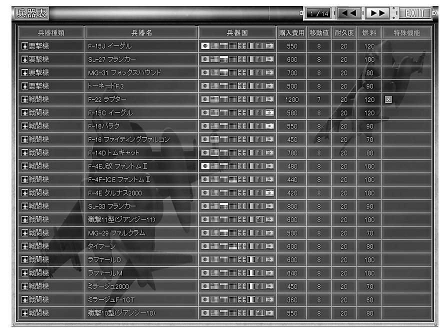

部隊一覧表画面

○ 詳　　細：【詳細】欄の部隊番号ボタンをクリックすると、兵器詳細情報が表示されます。
○ 兵 器 名：部隊の兵器名と、兵種アイコンが表示されます。
○ Lv(レベル)：部隊のレベルが表示されます。レベルは［E］から始まり、経験値を積むと［E］→［D］→［C］→［B］→［A］→［☆］の順で上昇します。

○ 編　　成：軍団編成状況がアイコンで表示されます。軍団を指揮しているリーダーの場合は、地色が黄色で表示され、編入されている部隊の場合は、地色が水色で表示されます。アイコンが表示されない部隊は、軍団に属していません。
○ 耐 久 度：現在の部隊の残り耐久度が表示されます。
○ 燃　　料：現在の部隊の残り燃料が表示されます。
○ 作　　戦：現在受けている作戦内容が表示されます。
○ 行　　動：現在受けている行動内容が表示されます。
○ 状　　態：現在の部隊の状態が表示されます。
○ 座　　標：部隊の現在位置が座標で表示されます。
○ 高　　度：現在の部隊の高度が表示されます。
○ 搭載部隊：搭載可能部隊が他の部隊を搭載している場合、搭載している部隊の兵種アイコンがその部隊数だけ表示されます。

⑭ **兵器表**：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［兵器表画面］を表示するボタンです。兵器表は、ゲームに登場する全兵器の性能や情報を確認することができます。兵器情報部分をクリックすると、兵器詳細情報が表示されます。また、最上段の項目部分をクリックするとソートが行われます。【EXIT】ボタンをクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。


兵器表画面

○ 兵器種類：兵器の種類、兵種アイコンが表示されます。
○ 兵 器 名：兵器の名称が表示されます。
○ 兵 器 国：購入可能な兵器国の国旗が表示されます。
○ 購入費用：兵器の価格が表示されます。
○ 移 動 値：兵器の基本移動値が表示されます。
○ 耐 久 度：兵器の最大の耐久度が表示されます。
○ 燃　　料：兵器の最大の燃料が表示されます。
○ 特殊能力：兵器が特殊能力を有する場合、特殊能力アイコンが表示されます。
(【ス】:ステルス・【占】:占領・【空】:空挺)

⑮ 地形情報表 ：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［地形情報表画面］を表示するボタンです。全地形の詳細情報を確認することができます。【EXIT】ボタンをクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。


地形情報表画面

- ○ 回　避　値：地形の回避値が表示されます。部隊は、その時いる地形によって回避力に影響を受けます。
- ○ 視　　　界：建物の視界が表示されます。
- ○ 空　　　挺：空挺可能な地形であるかが、［○］（可能）・［×］（不可能）で表示されます。
- ○ VTOL補給：VTOLが、補給車から補給を受けられる地形であるかが、［○］（可能）・［×］（不可能）で表示されます。
- ○ ヘ リ 補 給：ヘリが、補給車から補給を受けられる地形であるかが、［○］（可能）・［×］（不可能）で表示されます。
- ○ 移 動 比 率：部隊が各地形を移動する際に受ける移動負荷が比率で表示されます。例えば、移動タイプが高空の航空機の場合、高空を移動する際は、負荷を受けませんが（移動比率カウント=1）、中空や低空を移動したり、空港に着陸する際は負荷が発生します。また、移動比率カウントが［−］となっている地形には進入することができません。

⑯ 陣営表 ：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［陣営表画面］を表示するボタンです。陣営表は、ゲーム開始前の［マップ選択画面］とほぼ同一の内容になっています。画面左のマップ上には、首都/大都市/中都市/小都市/空港/基地/港/ヘリポートが領有している陣営色で表示され、自陣営の建物が点滅して表示されます。灰色の建物は、中立を意味しています。
画面の右側には、陣営別で領有している各建物の数が表示されます。画面下部には、各陣営の陣営名/兵器国/状態/同盟関係が表示され、画面右下には、自陣営の現在の資金と部隊数が表示されます。【EXIT】ボタンをクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。


陣営表画面

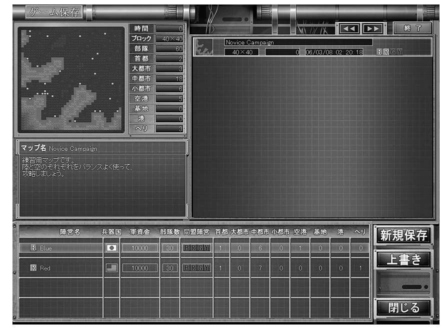
設定・保存・マップ終了

⑰ 環境設定 ：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［環境設定画面］が表示されるボタンです。環境設定では、ゲームの各種環境を設定・変更できます。同画面は、［マップ選択画面］時に表示できる環境設定画面と同一内容です。【EXIT】ボタンをクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。［環境設定の詳細→P.13参照］

⑱ ゲーム保存 ：(2D戦場マップ時にクリック可能)

［ゲーム保存画面］が表示されるボタンです。新規に保存する場合は、【新規保存】をクリックしてください。保存したデータに上書き保存する場合は、上書きするデータを選択して、【上書き】をクリックしてください。
保存する時は、確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックすると保存され、【いいえ】をクリックするとキャンセルされます。
【閉じる】をクリックすると、2D戦場マップ画面に戻ります。【終了】をクリックすると『大戦略Ⅷ』が終了します。



ゲーム保存画面

※ダイアログは、環境設定の項目［確認メッセージ］の設定をONに設定している場合に表示されます。

⑲ マップ終了 ：(2D戦場マップ時にクリック可能)

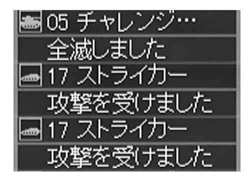
戦場マップでのゲームを終了し、［マップ選択画面］に戻るボタンです。クリックすると確認のダイアログ※が表示されます。【はい】をクリックすると［マップ選択画面］に戻り、【いいえ】をクリックするとキャンセルされます。

※ダイアログは、環境設定の項目［確認メッセージ］の設定をONに設定している場合に表示されます。

ニュース情報

⑳ 簡易ニュース ：(3D戦場マップ時に表示されます)

3D戦場マップ画面時には、過去12件のニュースが簡易表示され、一定の時間が経過したニュースから消えていきます。2D戦場マップ画面にすると、簡易ニュースが消えますが、また3D戦場マップ画面に戻ると再び表示されます。
3D戦場マップ画面時に、画面右下の［△］ボタンをクリックして下向き［▽］にすると、ニュースを非表示にできます。上向き［△］に戻すとニュースが表示されます。



簡易ニュース

㉑【最新ニュース】：（3D戦場マップ時に表示されます）

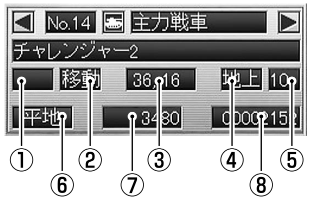


環境設定で設定したニュース内容が表示されます。一定のカウントが経過するか、次のニュースが表示されると、表示されていたメッセージが消えます。表示されたニュースは、【ニュース一覧】に記録され観覧することができます。

基本情報パネル

㉒【基本情報パネル】

基本情報パネル



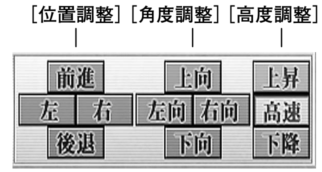
現在選択している部隊の基本情報、地形情報、軍資金、カウント（ゲーム経過時間）を表示します。
上段には、部隊管理番号、兵種アイコン、兵器種、その下に、兵器名が表示されます。左右にある◀・▶ボタンをクリックすると、前後（部隊管理番号）の部隊に切り替わり、戦場マップ画面上で表示選択されます。下段には、①作戦内容、②行動内容、③座標、④階層、⑤高度、⑥地形名、⑦軍資金、⑧カウントが表示されます。

○ カウント：（ゲーム時間） カウントが進行すると、ゲームが進行します。カウントの進行を停止・一時停止すると、ゲームの進行も停止・一時停止します。
兵器の基本移動値や武器弾薬の装填時間は、カウントで表されています。例えば、基本移動値［10］の兵器は、カウントが［10］進むと1ブロック移動を行います。装填時間の場合も同様で、装填時間［10］の武器の場合、カウントが［10］進むと攻撃することが可能になります。
また、ゲームカウントが［1000］経過するごとに、カウントの進行が自動で停止し、2D戦場マップに切替り、［3000］経過するごとに、自陣営の領有する建物から収入が発生します。

各種パネル

この位置のパネルは、状況によって表示されるパネルが異なります。3D戦場マップ（カウント進行時・一時停止時）の場合は、［部隊ビュー設定パネル］が表示され、2D戦場マップ（カウント停止時）の場合は、［ツールパレット］が表示されます。
また、メニューアイコンで［フリーカメラモード］［フリービューモード］ボタンをクリックした場合は、［フリービュー設定パネル］が表示されます。

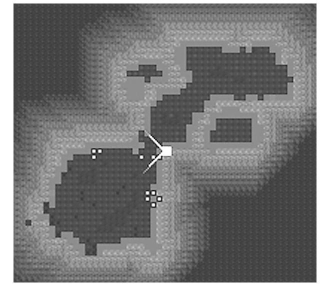
㉓【フリービュー設定パネル】



フリービュー設定パネル

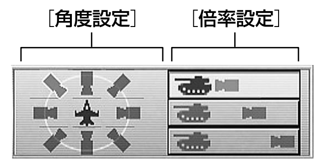
メニューアイコンの［フリーカメラモード］［フリービューモード］ボタンをクリックすると、［フリービュー設定パネル］が表示され、カメラの位置・角度を自由に設定して戦場マップを好みの角度から3Dで表示することができます。
カウントが停止している（2D戦場マップ）時は、［フリービューモード］をクリックすることができ、カウントが進行している（3D戦場マップ）時は、［フリーカメラモード］をクリックすることができます。フリービュー設定パネルの操作方法は、両モード共通です。
カメラ位置の設定方法は、［位置調整］でカメラを移動させ、［角度調整］で角度を調整し、［高度調整］でカメラの高度を調整します。［高速］ボタンをクリックすると、［位置調整］の速度が速くなり、もう一度クリックすると元の速度に戻ります。
フリービューモードでは、戦場マップ上の部隊は表示されませんが、フリーカメラモードでは、戦場マップ上の部隊（自陣営の部隊や索敵済みの敵部隊）が表示されます。
カメラ位置・カメラ方向は、HQマップ上に表示されます。また、マウスでHQマップ上をクリックすることで、カメラ位置を移動させることができます

※［高速］ボタンを押した状態で、［高度調整（上昇・下降）］ボタンを押しても、速度の変化はありません。



カメラの位置が表示されるHQマップ

㉓【部隊ビュー設定パネル】



部隊ビュー設定パネル

3D戦場マップ時に表示されるパネルです。戦場マップ上に表示される部隊の表示角度、表示倍率をマウスでクリックして設定します。角度は計8方向、表示倍率は、拡大・標準・縮小の3段階から設定できます。初期設定は、後方からの角度、標準倍率で設定されています。

㉓【ツールパレット】



ツールパレット

2D戦場マップ時に表示されるパレットで、9種類のボタンが配置されています。ボタンをクリックすると各パネルが表示され、部隊への行動指示・作戦指示や情報確認を行うことができます。

基本表示

ツールパレットで【基本表示】をクリックすると、ツールパレットの下に［基本表示パネル］が表示されます。基本表示パネルは、2D戦場マップ時に表示可能です。
表示される内容は、選択している部隊の基本情報が表示されます。
［部隊情報］では、兵種アイコン、兵器種、基本移動値、兵器名、Lv、燃料、耐久度、座標、高度が表示されます。
［行動情報］では、部隊が行動指示を受けている場合、目標地点座標、目標地点高度、行動マーク（現在受けている行動）、状態マーク（現在の状態）が表示されます。
［作戦情報］では、部隊が作戦指示を受けている場合、作戦座標、作戦範囲、作戦マーク（現在受けている作戦）、状態マークが表示されます。
［対象情報］では、行動指示で攻撃、射撃、搭乗、補給の指示を行った場合、対象となる部隊の座標・高度、兵器名が表示されます。
［弾薬情報］では、装備している武器の残りの弾数が表示されます。



基本表示パネル

地形情報

ツールパレットで【地形情報】をクリックすると、ツールパレット下に［地形情報パネル］が表示されます。
地形情報は、2D戦場マップ時に表示可能です。
表示される内容は、2D戦場マップで選択している地形のアイコン、地形名称、座標、高度、収入、修理および補給可能な地形かの［○］（可能）・［×］（不可能）が表示されます。
地形が建物の場合は、名称の後ろに陣営色の頭文字が表示されます。収入は、カウントが3000経過するごとに建物から得られる軍資金の額です。収入の発生しない建物や地形の場合、収入は表示されません。



地形情報パネル

部隊表

ツールパレットで【部隊表】をクリックすると、ツールパレットの下に［部隊表パネル］が表示されます。部隊表パネルは、カウントが進行していても、停止していても表示することができる唯一のパレットです。カウントが進行している場合は、他のパネルが閉じて強制的に表示されます。
部隊表パネルには、自陣営全部隊の簡易情報が表示されます。表示される内容は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、残り燃料、残り弾数、①作戦マーク（現在受けている作戦）、②行動マーク（現在受けている行動）、③状態マーク（現在の状態）、④現在の耐久度が表示されます。戦場マップに配置していない部隊に関しては、①作戦マーク、②行動マーク、③状態マークは表示されません。
部隊表パネルで選択した部隊は、戦場マップ画面で選択された状態で、画面中央に表示されます。戦場マップに配置していない部隊は、部隊表パネル上で選択することができません。



部隊表パネル

搭載部隊表

ツールパレットで【搭載部隊表】をクリックすると、ツールパレットの下に［搭載部隊表パネル］が表示されます。搭載部隊表は、2D戦場マップ時に、搭載・輸送中の部隊を選択すると表示することができます。
搭載部隊表パネルには、輸送部隊に搭乗している部隊の簡易情報が表示されます。
表示される内容は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、⑤耐久度（現在の耐久度と、最大の耐久度）①パーティーマーク※、②作戦マーク（現在受けている作戦）、③行動マーク（現在受けている行動）、④状態マーク（現在の状態）、座標、高度です。
部隊を搭乗させている搭載・輸送部隊は、兵器アイコンの左上に、搭載マーク［▽］が表示されます。搭載・輸送部隊に搭乗している部隊への作戦・行動の指示は、この搭載部隊表を利用して行います。

※パーティーマークは、軍団編成に編入されている場合に表示されます。編入されていない場合は、何も表示されません。



搭載部隊表パネル

発見部隊表

ツールパレットで【発見部隊表】をクリックすると、ツールパレットの下に［発見部隊表パネル］が表示されます。発見部隊表パネルは、2D戦場マップ時に表示可能で、現在索敵できている敵陣営と同盟陣営の部隊の簡易情報が表示されます。表示される内容は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、座標、高度が表示されます。
発見部隊表パネルで部隊を選択すると、2D戦場マップ画面で選択された状態で、画面中央に表示されます。
また、敵陣営と同盟陣営の搭載・輸送部隊に搭載・輸送している部隊の情報は表示されません。敵部隊を見失うと、発見部隊表パネルからも削除されます。



発見部隊表パネル

軍団編成 ［軍団編成の詳細→P75参照］

ツールパレットで【軍団編成】をクリックすると、［軍団編成画面］が表示されます。軍団編成画面は、2D戦場マップ時に表示可能で、複数の部隊で構成した軍団を編成することができます。

作戦指示 ［作戦指示の詳細→P64参照］

ツールパレットで【作戦指示】をクリックすると、ツールパレットの下に［作戦指示パネル］が表示されます。作戦指示パネルは、2D戦場マップ時に表示可能で、自陣営の部隊に作戦を指示します。

行動指示 ［行動指示の詳細→P46参照］

ツールパレットで【行動指示】をクリックすると、ツールパレットの下に［行動指示パネル］が表示されます。行動指示パネルは、2D戦場マップ時に表示可能で、自陣営の部隊に行動を指示します。

パック変更 ［パック変更の詳細→P62参照］

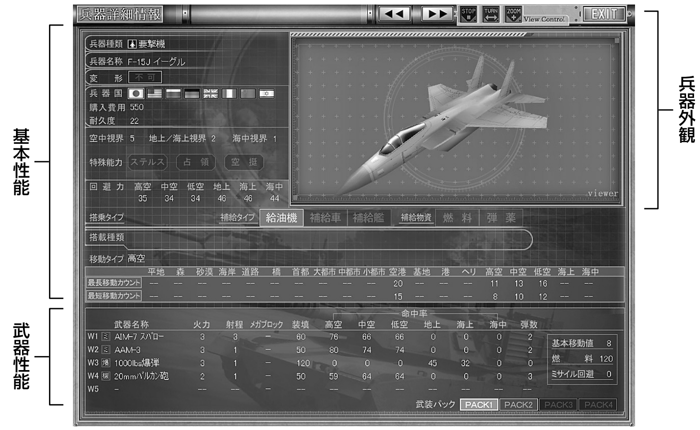
ツールパレットで【パック変更】をクリックすると、ツールパレットの下に［パック変更パネル］が表示されます。パック変更パネルは、2D戦場マップ時に表示可能で、部隊の武装を変更することができます。武装パックを複数持たない兵器は、［パック変更パネル］を表示選択することはできません。

兵器詳細情報

［兵器詳細情報画面］では、兵器の詳細情報が表示されます。◀◀・▶▶をクリックすると、前後の兵器に表示が切り替わります。【EXIT】ボタンをクリックすると画面が閉じます。

兵器詳細画面を表示する方法

- ・［兵器購入画面］で兵器を選択して【兵器詳細】ボタンをクリックする。
- ・［兵器表画面］で兵器をクリックする。
- ・［部隊一覧表画面］で表示される【詳細】ボタンをクリックする。
- ・［基本表示パネル］右上に表示される【詳細】ボタンをクリックする。
- ・［軍団編成画面］で兵器を選択して【兵器詳細】ボタンをクリックする。



兵器詳細情報

〔基本性能〕

○ 兵器種類：兵器の種類、兵種アイコンが表示されます。兵器種・兵種アイコンの種類は、航空機が17種、地上部隊が12種、海上・海中部隊が12種に分けられています。［兵器種類の詳細→P39参照］

○ 兵器名称：兵器の名称を表示します。

○ 変　　形：変形不可能な兵器は、［不可］と表示されます。変形可能兵器が移動形態の場合は、［移動型］と表示され、発射形態の場合は、［発射型］と表示されます。クリックすると、移動型と発射型の兵器詳細情報を切り替えることができます。

○ 兵 器 国：兵器を購入できる国の国旗が点灯します。兵器国の種類は、日本・アメリカ・ロシア・ドイツ・イギリス・フランス・中国・イスラエルの計8カ国あります。

○ 購入費用：兵器の購入価格が表示されます。

○ 耐 久 度：兵器の耐久度が表示されます。耐久度は兵器によって異なり、戦闘で被害を受けると減少します。減少して［0］になると撃破されたことになり、マップ上から削除されます。

○ 視　　界：兵器の地上・空中・海中の索敵範囲を表示します。
○ 特殊能力：特殊能力を有する兵器は、その能力が点灯します。特殊能力には、[ステルス][占領][空挺]の3種類があります。「ステルス」能力とは、敵の索敵範囲にいても、敵部隊が隣接するまで姿を発見されない能力です。「占領」能力とは、建物を占領する能力です。『大戦略Ⅷ』では歩兵部隊が登場しませんので、占領能力は兵員輸送車や兵員輸送ヘリなどの兵器が有しています。「空挺」能力とは、輸送部隊に搭乗して飛行している最中に、空中からパラシュートで地上に空挺降下する能力です。
○ 回 避 力：部隊が各階層（高空・中空・低空・地上・海上・海中）で攻撃を受けた場合の回避率が表示されます。回避力が高いほど敵部隊の攻撃を回避する確率が高くなります。[階層の詳細→P31参照]
○ 搭乗タイプ：部隊が輸送部隊に搭載される時に、どのタイプの兵器として扱われるかを示したものです。輸送部隊の項目[搭載種類]には、搭乗できる部隊[搭乗タイプ]がその部隊数だけ表示されます。その搭載種類に表示されている[搭乗タイプ]であれば、その輸送部隊に搭乗することが可能になります。表示されていない輸送部隊に搭乗することはできません。また、搭乗タイプが空欄の部隊は、他の部隊に搭乗することができません。
○ 補給タイプ：部隊がどの補給部隊から補給を受けられるか表示されます。補給部隊には、[給油機][補給車][補給艦]の種類があり、点灯したタイプの兵器種から補給を受けることができます。補給はその状況により補給できる内容（燃料・弾薬）が異なります。
○ 搭載補給：搭載している部隊に対して、補給を行える物資が表示されます。[燃料][弾薬]の2種類があり、点灯している物資の補給を行えます。
○ 搭載種類：他の部隊を輸送できる輸送兵器の場合、搭乗させることができる搭乗タイプがその部隊数だけ表示されます。
○ 移動タイプ：兵器の特性に基づいた移動タイプです。移動タイプは合計8種類あり、そのタイプによって、地形を通過するときに消費する移動カウントが異なります。移動タイプと移動カウントの関係は、地形情報表で確認することができます。
○ 移動カウント：各地形を移動する際に消費する、移動カウントの最長値と最短値が表示されます。最長値は、ブロック上を最長距離で移動した場合の移動カウントになり、最短値は、ブロック上を最短距離で移動した場合の移動カウントになります。

武器性能

○ 武器名称：武器の名称が表示されます。
○ 武器種類：武器の属性が、武器名称の前でアイコンで表示されます。武器種類は、全部で6種類あります。

武器属性の種類		
[ミ]…ミサイル系全般	[機]…機銃、バルカン系	[砲]…砲弾系
[爆]…爆弾系	[魚]…魚雷系	[補]…補給系

○ 火　　力：基本的な攻撃力です。数値が大きいほど相手に大きな損害を与えることができます。
○ 射　　程：武器の射程距離を示したものです。射程距離が長い武器は、離れた敵部隊に対しての攻撃が可能です。
○ メガブロック：メガブロック攻撃武器か、そうでないかが、[○][×]で表示されます。[○]の場合、攻撃目標部隊がいるブロック内の全ての敵部隊に対して損害を与えます。[×]は、ひとつの敵部隊に対して損害を与える武器であることを意味します。
○ 装　　填：弾薬を装填するのに消費するカウント（ゲーム時間）です。装填カウントが短いほど、攻撃するのが早くなります。
○ 命 中 率：各階層にいる敵部隊に攻撃した際の命中率です。階層には、高空・中空・低空・地上・海上・海中の種類があります。命中率が[0]の場合は、その階層に存在する敵部隊に対して攻撃が行えません。
○ 弾　　数：各武器の最大の弾数です。
○ 武装パック：兵器の武器の組合せです。武装パックの数は兵器によって異なり、最大で4つの武装パックから選択することができます。武装パックを2つ以上持つ兵器は、【Pack2】以降のボタンをクリックして、各武装の武器情報を表示することができます。
○ 基本移動値：兵器が1ブロック移動するのに消費するカウント（ゲーム時間）です。基本移動値は、移動比率カウント[1.0]でブロック上を最短距離で移動した場合を想定しています。
○ 燃　　料：兵器の最大燃料です。
○ ミサイル回避：兵器のミサイル回避力です。敵がミサイル系武器で攻撃をしてきた際に、通常の回避値にミサイル回避値がプラスされます。これは電子兵器（ECM）を搭載した兵器がもつ能力です。

兵器外観（回転・拡大・縮小）

表示されている兵器の、3Dモデルを以下のボタンで操作することができます。

STOP：兵器の回転が停止します。

TURN：兵器の回転方向を切り替えます。

ZOOM：兵器を3段階の倍率で表示します。

戦場マップ

地形の特徴

各戦場マップは、「ブロック」と呼ばれる四角形で構成されています。マップ全体の大きさは、縦横の長さが各40・48・56・64・72ブロックで設定され、縦横の長さは等しくなっています。

地形情報表

ブロックには、平地や道路、海などの固有の地形があり、また都市や港、基地などの建物地形も存在します。地形の種類は全部で19種類あり、[地形情報表]で特徴を確認することができます。

地形情報パネル

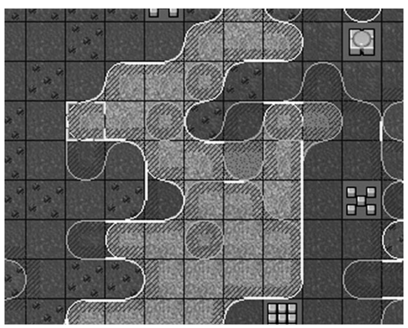
[地形情報パネル]には、2D戦場マップ上でクリックしたブロックの地形情報が表示されます。地形情報パネルを表示するには、カウント停止時に、ツールパレットの【地形情報】をクリックします。

攻撃に対する地形回避率

敵部隊から攻撃を受けた部隊は、その時にいる地形の種類によって回避力に影響を受けます。例えば、地上部隊などは、障害物の多い森では敵からの攻撃が当たりにくいため、回避力が高くなり結果的に損害も少なくなります。この兵器本来の回避力に地形効果でプラスされる回避値を「地形回避値」といいます。
各地形の地形回避値は、地形情報表の項目[回避値]で確認することができます。地形回避値の数値が高いほど、敵部隊の攻撃を回避しやすくなります。

等高線と崖線

2D戦場マップには、等高線と崖線を表示することができます。等高線は、隣接する同高度のブロックを囲んだ線のことを意味しており、戦場マップ上の地形の起伏を確認することができます。
崖線は、崖があるために、地上部隊が移動できないブロック境界線を表しています。
等高線・崖線の表示・非表示の設定は、環境設定で行います。



ブロック線は黒色で、等高線と崖線は白色で表示されます。崖線は、等高線より太い線で表示されます。

地形と高度階層

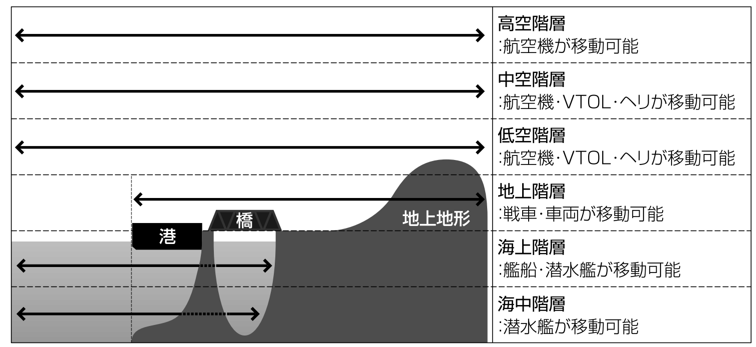
階層と高度

戦場マップのブロックには、階層が設定されています。階層は「高空」「中空」「低空」「地上」「海上」「海中」の6種類があり、それぞれ高度が設定されています。海中の高度は「1～9」、海上の高度は「10」、地上の高度は「10」、低空の高度は「11～20」、中空の高度は「21～30」、高空の高度は「31～40」となっています。通常は、戦闘機などの航空機は「高空」「中空」「低空」層で、VTOL・ヘリは「中空」「低空」階層で、戦車などの地上部隊は「地上」階層で、艦船などの海上部隊は「海上」階層で、潜水艦などの海中部隊は「海上」「海中」階層で行動します。

変化する階層高度

地上階層と低空階層の高度は、地形の高度によって変わります。例えば、高度が10の平地があったとします。この場合、高度10が地上階層で、11～20が低空階層となります。高度が16の平地の場合は、16が地上階層で、17～20が低空階層となります。

兵器の行動できる高度(階層)



空中階層

空中階層の種類は、[高空][中空][低空]の3種類があります。空中階層を移動できる空中兵器の移動タイプは、[高空][中空][低空]の3種類があり、この移動タイプによって階層の移動に制限を受けたり、移動カウントが受ける負荷が異なります。
移動タイプが[高空]の航空機は、高空・中空・低空の階層を移動できますが、着陸できる地上地形は、空港のみでヘリポートには着陸できません。
移動タイプが[中空]のVTOLは、中空・低空の階層を移動できますが、高空の階層は移動できません。着陸できる地上地形は、空港とヘリポートに着陸することができます。
移動タイプが[低空]のヘリは、中空・低空の階層を移動できますが、高空の階層は移動できません。着陸できる地上地形は、空港とヘリポートに着陸することができます。

地上階層

地上階層の種類は、[地上]のひとつだけになります。地上階層を移動できる地上兵器の移動タイプは、[キャタピラ][車両][重車両]の3種類があり、この移動タイプによって、移動カウントが受ける負荷が異なります。
地上階層に含まれる地形は、平地・森・砂漠・海岸・道路・橋・首都・大都市・中都市・小都市・空港・基地・港・ヘリポートの計14種類があり、地上兵器は、この全ての地上地形を移動することができます。また、基本的に、地上兵器は、海上を移動することはできませんが、例外として海上に橋地形が存在する場合、その上を移動することができます。

海上階層

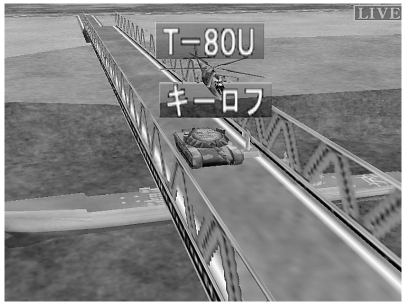
海上階層の種類は、[海上]のひとつだけになります。海上階層を移動できる海上兵器の移動タイプは、[海上]の1種類のみになります。
海上階層に含まれる地形は、[海上][港][橋]の3種類があり、海上兵器は、この海上地形を移動することができます。(港と橋は地上階層でもあります。)

海中階層

海中階層の種類は、[海中]のひとつだけになります。海上階層を移動できる海中兵器の移動タイプは、[海中]の1種類のみになります。
海中階層に含まれる地形は、[海中]の1種類のみで、海中兵器は、この海中地形を移動することができます。港は深度が浅いため、海中階層が存在しません。海中兵器が港に移動するには、海上に浮上する必要があります。

複数階層に含まれる地形

地形には複数の階層をまたぐ例外的な地形があります。
地形「港」と「橋」は、[地上]階層と[海上]階層に含まれています。そのため地上兵器も海上兵器も、同ブロック内に存在することが可能です。港は、ブロック内の一部に港の施設があり、残りが海で覆われているイメージになります。



橋のあるブロックに、戦車・ヘリ・艦船がスタックしている様子(フリービューモード)。

階層の種類による移動制限

部隊が移動する際は、兵器の移動タイプによって制限が生じます。例えば艦船は、海上の階層を移動できますが、高空・中空・低空・地上の階層(港と橋を除く)は移動できません。地上兵器は、地上の階層は移動できますが、高空・中空・低空・海上・海中の階層(港と橋を除く)は移動できません。航空機、VTOL、ヘリは、高空・中空・低空の階層を移動できますが、地上・海上・海中の階層(空港・ヘリポートを除く)は移動できません。

地形の種類による移動制限

移動可能な階層でも、地形の種類によって制限が生じます。例えば地上兵器は、基本的に「森」の地形を移動するより、「道路」の地形を移動した方が速く移動できます。これは、「森」の方が「道路」より移動負荷値が高いからです。戦車の場合、移動タイプがキャタピラなので、[道路]の移動負荷値は[1.0]、[森]の移動負荷値は[2.0]となっています。これは、森を移動する場合、道路を移動する場合の2倍のカウントが必要になることを表しています。
全地形の移動負荷値は、地形情報表の[移動負荷値]で確認することができます。

地形による空挺可能地点の制限

特殊能力[空挺]のある兵器は、飛行中の輸送機や輸送ヘリから、パラシュートによる空挺降下を行うことができます。空挺降下できる地形には制限があり、橋・海岸・海上などには空挺することができません。
空挺可能地点の確認は、地形情報表の項目[空挺]で確認することができます。項目で[○]となっている地形は空挺可能な地形で、[×]となっている地形は空挺不可能な地形となります。

地形による補給可能地点の制限

兵器の種類がVTOL・ヘリの航空機は、特定の地形ブロックの上空にいるときは、補給車から燃料・弾薬などの補給を受けることが可能です。
「VTOL」「ヘリ」の補給可能な地形の確認は、地形情報表の項目[VTOL補給][ヘリ補給]で確認することができます。項目で[○]となっている地形は補給可能な地形で、[×]となっている地形は補給不可能な地形となります。

スタック

高度の分だけスタックが可能

『大戦略Ⅷ』ではスタックが可能です。スタックとは、同一ブロックの別の高度階層に、部隊が重なり合って混在している状態です。

建物の種類

地形の中でも戦略的に重要な地形が建物です。建物の種類は、首都・大都市・中都市・小都市・基地・空港・ヘリポート・港の8種類があります。
建物は、特定の陣営に属しているか、中立かの状態におかれています。中立状態の場合は灰色で表示され、特定の陣営に属している場合は、その陣営色で表示されます。

建物の収入

軍資金は、自陣営が領有する建物群からの収入で増加します。カウントが3000経過するごとに収入が発生し、3D戦場マップ画面から2D戦場マップ画面に切り替わります。
環境設定で、項目［収入確認］を【ON】にしていると、収入が発生した際に、収入報告ウィンドウが表示されます。収入報告ウィンドウには、収入額・現在の資金額・合計資金額が表示されます。確認したら、【OK】ボタンをクリックして閉じてください。
収入が発生する建物は、自陣営の首都、大都市、中都市、小都市からで、それ以外の建物、同盟陣営の建物からは発生しません。



収入報告ウインドウ

建物への部隊配置

首都から10ブロック以内の建物（首都を含める）では、購入した部隊を配置することができます。配置可能な建物は、首都・大都市・中都市・基地・空港・港・ヘリポートの7種類で、小都市には配置できません。

建物の収納能力

自陣営と同盟陣営の空港・ヘリポートには、着陸可能な部隊を収納することができます。それ以外の建物には収納能力がありません。収納できる部隊の数は、どちらの建物も制限無しとなっています。（収納状態の場合は、敵部隊から攻撃を受けません。）

建物の補給能力

自陣営および同盟陣営の首都・大都市・中都市・基地・空港・港・ヘリポートでは、部隊に対して補給を行うことができます。空港・ヘリポートは、収納した部隊に対して補給を行いますが、それ以外の首都・大都市・中都市・基地・港では、ブロックの中心に存在する部隊に対して補給を行います。

建物の視界範囲

建物には、周囲の敵部隊を索敵する視界範囲が設定されています。建物の視界範囲は、空中・地上（海上）・海中の3階層とも共通になっています。各建物の視界は、地形情報表の項目［視界］で確認することができます。

建物の視界範囲

首　都: 4ブロック	小都市: 1ブロック	港: 3ブロック
大都市: 3ブロック	基　地: 3ブロック	ヘリポート: 2ブロック
中都市: 2ブロック	空　港: 3ブロック	

部隊表示

2D戦場マップに配置された部隊は、兵器アイコンとしてマップ上に表示されます。この兵器アイコン上には、様々な情報が表示されます。

兵器アイコン

兵器アイコンの形は、兵器を上から見下ろした時のシルエットになっています。また、環境設定により、「耐久度」と「状態」の表示・非表示を切替えることができます。ただし、2D戦場マップ画面が拡大表示になっている場合に限られます。

○耐　久　度：部隊の残り耐久度を、兵器アイコンの右下に表示することができます。
○状態表示：部隊の現在の状態を、部隊アイコン左下に表示することができます。

状態の種類

W :待機中	:射撃中	:追跡中（赤色矢印）	○ :旋回中
:移動中（青色矢印）	:占領中	:搭乗中（黄色）	
● :攻撃中	:補給中	:変形中［発射型］	

搭載中の表示

搭載・輸送部隊で他の部隊を搭乗させている場合、搭載・輸送部隊の兵器アイコンの左上に、搭載マーク［▽］（赤色）が表示されます。同盟陣営や敵陣営の搭載・輸送部隊には、表示されません。

スタックの表示

ひとつのブロックに複数の部隊が混在（スタック）している場合、一番高い高度に位置している部隊の兵器アイコンが表示されます。そして、その兵器アイコンの右上に、スタックマーク［●］（青色）が表示されます。

兵器の購入

購入の概要

ゲーム開始時は、戦場マップ上に部隊は配置されていません。カウント（ゲーム時間）を進行させるためには、マップ上に部隊を配置する必要があります。まず、メニューアイコンから【兵器購入】ボタンをクリックして［兵器購入画面］を開き、配置するための兵器を購入してください。

兵器国

購入できる兵器は、マップ選択画面時に設定した国の兵器に限られます。兵器国によって購入できる兵器は異なりますので、各国の特徴をつかみ戦場に則した兵器を購入してください。購入した兵器は、即座に戦場マップ上に配置することが可能です。

各国の兵器数		
・日本　……43	・ドイツ ……39	・中国…………47
・アメリカ …63	・イギリス …41	・イスラエル …39
・ロシア　…52	・フランス …40	



兵器国選択ウィンドウ

軍資金

兵器を購入するためには、その兵器の価格に応じた軍資金が必要です。購入は軍資金を消費する形で行われますので、その時の軍資金額を上回る額の兵器は、購入することができません。

購入数などの制限

各戦場マップには、各陣営が保有できる兵器数が設定されており、この数値より多くの兵器を購入することはできません。この数値は、マップ選択時に変更することができますが、ゲーム開始後は、変更することができません。設定できる部隊数は、最大で40部隊までとなっています。
保有している部隊数が上限に達すると、兵器を購入することができなくなります。
保有している兵器は、出撃しているか否かに関わらず削除することができないので、兵器の購入は慎重に行ってください。

部隊の購入方法



兵器購入画面

購入画面の見方

○兵器リスト：リストの一番左側には、兵器の種類によって分けられた兵器種色※が表示され、その右に兵種アイコンが表示されます。兵器種アイコンの右には兵器名が表示され、その次に兵器価格が表示されます。

○購入兵器リスト：兵器リストから選択されて、【購入予定】をクリックされた兵器が購入兵器リストに登録されます。以前に購入済の兵器も、出撃するまでの間は兵器購入リストに表示されます。
リストの一番左側には、兵器の種類によって分けられた兵器種色※が表示され、その右に兵種アイコンが表示されます。兵種アイコンの右には兵器名が表示され、その次に兵器価格が表示されます。以前に購入した兵器の価格は表示されません。

○軍資金：現在の軍資金です。兵器を購入兵器リストに登録すると、購入後の金額が表示されます。

○購入予定：兵器リストで購入する兵器を選択したら、【購入予定】ボタンをクリックします。すると、購入兵器リストに兵器が登録されます。

○購入取消：購入兵器リストに登録された兵器を選択して【購入取消】をクリックすると、登録した兵器が削除されます。以前に購入した兵器の購入取消は行えません。

○兵器詳細：購入兵器リスト、または兵器リストの兵器を選択した状態で【兵器詳細】をクリックすると、兵器詳細情報が表示されます。

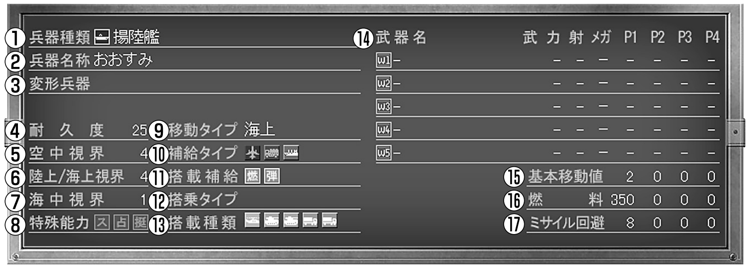
○兵器数：保有している兵器（マップ上に未配置の兵器もカウントされます）と購入予約した兵器を合計した兵器数が表示されます。

○残り購入数：購入可能な残り兵器数が表示されます。

※［航空機：赤色］［VTOL：橙色］［ヘリ：黄色］［地上兵器：緑色］［艦船：水色］［潜水艦：青色］

兵器情報の見方

兵器リストまたは、購入兵器リストで兵器を選択すると、兵器情報が表示されます。兵器の詳細を確認する場合は、画面中央の【兵器詳細】をクリックしてください。[兵器詳細画面→P27参照]



兵器情報

① 兵器種類：兵種アイコンと兵器種が表示されます。
② 兵器名称：兵器の名称が表示されます。
③ 変形兵器：変形可能な兵器は、変形後の兵種アイコンと兵器名が表示されます。
④ 耐久度：兵器の耐久度が表示されます。
⑤ 空中視界：兵器の空中に対する視界（索敵範囲）が表示されます。
⑥ 地上（海上）視界：兵器の地上・海上に対する視界（索敵範囲）が表示されます。
⑦ 海中視界：兵器の海中に対する視界（索敵範囲）が表示されます。
⑧ 特殊能力：兵器が特殊能力を有する場合、特殊能力アイコンが点灯表示されます。（ス:ステルス・占:占領・挺:空挺）
⑨ 移動タイプ：兵器の移動タイプが表示されます。
⑩ 補給タイプ：兵器の補給タイプが表示されます。点灯した兵器からの補給が可能になります。（:給油機・:補給車・:補給艦）
⑪ 搭載補給：搭載中の部隊に補給を行える場合、補給可能な物資のアイコンが点灯します。（燃:燃料・弾:弾薬）
⑫ 搭乗タイプ：兵器の搭乗タイプが表示されます。
⑬ 搭載種類：搭載することができる兵器の搭乗タイプが、その兵器数だけ表示されます。
⑭ 武器名：武器名称と、武器性能が表示されます。また装備する武装パックによって武器の弾数が変化します。
⑮ 基本移動値：1ブロック移動する際に消費するカウント（ゲーム時間）が表示されます。武装パックを複数もつ兵器の場合、武装パックを変更すると、基本移動値が変化します。
⑯ 燃料：兵器の最大の燃料が表示されます。武装パックを複数もつ兵器の場合、武装パックを変更すると、燃料値が変化します。
⑰ ミサイル回避：ミサイル系武器に対する、回避力が表示されます。また、装備する武装パックによっては、数値が変化する場合があります。

兵器の購入・取消方法

1 2D戦場マップ画面時に、メニューアイコンの【兵器購入】ボタンをクリックします。

2 兵器購入画面が表示されるので、兵器リストから購入する兵器を選択して【購入予定】ボタンをクリックして兵器購入リストに登録してください。また、兵器リストの兵器をダブルクリックすることで登録することもできます。
現在選択している兵器名の地色は赤色で表示されます。地色が青色（兵種アイコンが青色）で表示されている兵器は購入可能で、地色がグレイ（兵種アイコンが黒色）の兵器は資金不足で購入することができません。

3 【購入予定】ボタンをクリックすると、兵器が兵器購入リストに登録されます。兵器名の地色が青色の場合でも、兵器数が制限数に達している場合、登録することはできません。
兵器購入リストに登録した兵器は、まだ購入前なので購入取消を行うことが可能です。購入取消が可能な兵器は、兵器名の地色が青色（兵種アイコンが黒色）で表示されます。以前に購入して出撃していない兵器は、兵器名の地色がグレイ色（兵種アイコンが青色）で表示され、購入取消を行うことができません。購入取消を行う場合は、兵器購入リストから取消可能な兵器を選択して、【購入取消】ボタンをクリックしてください。兵器購入リストの兵器をダブルクリックすることで、購入取消を行うこともできます。

4 【決定】をクリックすると、兵器購入リストに登録した兵器が購入され、戦場マップ画面に戻ります。同時に軍資金から購入に消費した資金が差し引かれます。【中止】をクリックすると、兵器購入リストに登録した兵器が全て取り消され、戦場マップ画面に戻ります。購入を完了した兵器は、購入取消を行うことはできません。

兵器種の特徴

『大戦略Ⅷ』では、約280種類の兵器が登場しますが、それらは41種類の兵器種に分けることができます。兵器種は、兵器の特性や用途によって分類されており、以下の種類があります。

航空機

○ 要撃機：対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
○ 戦闘機：対空戦を得意とします。対地攻撃力も多少あります。
○ 戦闘攻撃機：対空・対地・対艦と多目的に使用できる航空機です。
○ 攻撃機：対地攻撃力が高い航空機です。対空戦には不向きです。
○ VTOL：垂直離着陸機です。空母のほか、一部のヘリ空母・揚陸艦にも搭載できます。
○ 爆撃機：強力な爆弾などで、地上攻撃を得意とする大型機です。
○ 早期警戒機：広範囲なレーダー視界で、主に空中の偵察・警戒にあたります。
○ 偵察機：速度が速く、地上に対する偵察が得意な航空機です。
○ 対潜哨戒機：広い海中視界で、主に潜水艦への偵察・攻撃を行います。
○ 輸送機：一部の地上兵器を空輸することができます。
○ 給油機：燃料を大量に搭載できる航空機で、飛行状態のまま他の航空機へ燃料を供給（補給）することができます。

ヘリコプター

○攻撃ヘリ：対地攻撃用のヘリコプターです。対戦車ミサイルなどを装備しています。
○兵員輸送ヘリ：武装は貧弱ですが、[占領]の特殊能力を有しています。
○大型輸送ヘリ：武装は貧弱ですが、[占領]の特殊能力を有し、一部の地上部隊の空輸を行えます。
○偵察ヘリ：そこそこの装備を備え、広い視界で偵察を行うヘリです。
○対潜ヘリ：広い海中視界で、主に潜水艦への偵察・攻撃を行います。
○哨戒ヘリ：地上・海上に比較的広い視界をもっており、偵察を主に行います

地上兵器

○主力戦車：地上戦の主力兵器です。地上の戦線を維持するのには欠かせません。
○歩兵戦闘車：武装が多少強力で機動力があり、[占領]の特殊能力を有しています。
○兵員輸送車：[占領]の特殊能力を有していますが、戦闘能力は低めです。
○偵察車：移動力が高く索敵範囲が広いので、偵察任務に適しています。
○戦闘駆逐車：主力戦車に対抗できる攻撃力をもちますが、防御力は貧弱です。
○自走砲：長射程の砲撃で、地上兵器に間接攻撃を浴びせます。直接攻撃することも可能です。
○牽引野砲：「変形」すると野砲陣地として、間接攻撃が可能になります。
○自走ロケット砲：多連装ロケットランチャーで、メガブロック攻撃を行うことができます。
○対空車両：航空機などへの攻撃以外に、対地攻撃できる兵器もあります。
○牽引対空砲：「変形」すると対空砲陣地として、対空攻撃が可能になります。
○自走対空ミサイル：短射程のミサイルで、航空機を攻撃できます。
○補給車：地上兵器・VTOL・ヘリに燃料・弾薬を補給できます。

海上・海中兵器

○イージス巡洋艦：イージス・システムにより、飛躍的に索敵範囲・対空・対艦能力を向上させた巡洋艦です。
○巡洋艦：対艦・対空能力に優れた大型の攻撃型艦船です。
○イージス駆逐艦：イージス・システムにより、飛躍的に索敵範囲・対空・対潜能力を向上させた駆逐艦です。
○駆逐艦：高い対空・対潜能力で、大型艦船の護衛を主に務めます。
○フリゲート：小型の駆逐艦です。耐久度が多少駆逐艦より劣ります。
○コルベット：1000トンクラスの護衛艦です。艦隊戦には向きません。
○空母：艦載機やヘリ・VTOLを搭載することができます。
○ヘリ空母：VTOL・ヘリを搭載できる小型空母です。
○揚陸艦：地上兵器を複数搭載することができます。中にはVTOL・ヘリを搭載できる揚陸艦もあります。
○輸送艦：港から他の港へ、地上部隊を輸送することができます。
○補給艦：海上部隊・海中部隊に燃料・弾薬を補給することができます。
○潜水艦：対艦・対潜攻撃が主な任務ですが、地上を攻撃できる潜水艦もあります。

部隊の視界

『大戦略Ⅷ』では、敵部隊を索敵しないことには視認することができません。索敵できていない部隊は、戦場マップ上に表示されませんので、その部隊に対しての攻撃も一切行えません。即ち敵を索敵しなければ敵部隊に対して行動が取れないのです。
索敵範囲は、兵器の[視界]によって異なりますが、その視界内に敵部隊が進入すれば索敵できたことになります。索敵できれば、戦場マップ、HQマップ、発見部隊表に表示されます。
建物にも兵器と同じように視界が設定されており、自陣営が領有する建物の視界範囲を索敵することができます。同盟陣営の部隊や建物の視界範囲も共有することができます。

3種類の視界

視界は、空中視界・地上視界（海上）・海中視界の3種類に分けることができます。空中視界は、高空・中空・低空の階層にいる航空機を索敵する視界です。地上視界は、地上・海上の階層にいる地上部隊や艦船を索敵する視界です。海中視界は、海中の階層にいる潜水艦を索敵する視界です。

兵器の索敵範囲

視界の範囲は、ブロック数で表されています。建物は、3階層とも視界範囲は同じですが、兵器は基本的に各階層の視界が異なります。例えば、地上の視界範囲[5]、空中の視界範囲[3]だとします。この場合、5ブロック先の敵地上部隊を索敵することはできますが、同じ5ブロック先の航空機は索敵することができません。兵器の特徴を踏まえ、各階層に対して広い索敵範囲を維持することが戦略上重要になります。

※戦場マップ画面上で、建物や部隊によって「索敵できている範囲」と「索敵できていない範囲」を区別する色分け等による表示の差はありません。

索敵範囲の広い兵種

早期警戒機：空中に対して、広範囲の視界を持ちます。
偵察機：地上に対して、広範囲の視界を持ちます。
偵察ヘリ：地上に対して、広範囲の視界を持ちます。
対潜哨戒機：海中に対して、広範囲の視界を持ちます。
対潜ヘリ：海中に対して、広範囲の視界を持ちます。
哨戒ヘリ：空中・地上に対して、比較的広い範囲の視界を持ちます。
偵察車：地上に対して、比較的広い範囲の視界を持ちます。
対空車両・自走対空ミサイル・対空ミサイル車両
：空中に対して、比較的広い範囲の視界を持ちます。
イージス巡洋艦・イージス駆逐艦
：全ての階層に対して、広い範囲の視界を持ちます。

特殊能力

特殊能力には3種類あり、兵器はそのいずれかの能力を有している場合があります。各能力の特性は以下のとおりになります。

ステルス

「ステルス」能力とは、敵の索敵範囲内にいても、敵部隊が隣接ブロックに近づくまで姿を発見されない能力です。建物の索敵範囲にも有効で、隣接ブロックに近づくまで発見されません。
発見されていない状況で攻撃を行った場合、相手に攻撃能力があっても攻撃を受けることはありません。

占　領

「占領」能力とは、建物を占領する能力です。占領能力は、兵員輸送車や兵員輸送ヘリなどの兵器が有しています。
占領能力を有する兵器は、行動指示で【占領】を選択することが可能になります。占領可能な建物の種類は、首都・大都市・中都市・小都市・基地・空港・港・ヘリポートがあります。
［占領の詳細→P55参照］

空　挺

「空挺」能力とは、輸送機・輸送ヘリに搭載されている部隊が、飛行中に空中からパラシュートで地上に空挺降下する能力です。
空挺能力を有する兵器は、行動指示で【空挺】を選択することが可能になります。海・海岸・橋など、地形によっては空挺を実行できない地形もあります。
［空挺の詳細→P61参照］

部隊の行動

カウントの進行

『大戦略Ⅷ』をプレイする上で基本的なルールを説明します。

カウントの進行・停止に合わせた操作

『大戦略Ⅷ』では、リアルタイムで敵味方の部隊が同時に行動を行います。ゲーム開始時は、兵器を購入してマップ上に部隊を配置します。配置した各部隊に行動や作戦の指示を与えたら、メニューアイコンの【ゲーム進行】ボタンをクリックしましょう。カウントが進んで、各部隊が指示にそって行動を開始します。
兵器の購入・配置、作戦指示、行動指示などは、カウントが停止している最中に行うので、充分に考慮して戦略を練ることができます。

兵器の配置

配置可能地点

兵器の配置可能な場所は、首都から10ブロック以内の自陣営が領有する建物で、建物によって配置できる兵器の種類が異なります（同盟陣営の建物には、配置できません）。
配置可能な建物をクリックすると、［部隊配置画面］が開きます。部隊配置画面には、配置可能な兵器リストが表示され、兵器を選択すると兵器情報が右に表示されます。
【配置】ボタンをクリックすると、兵器が建物に配置され部隊配置画面が閉じます。【中止】ボタンをクリックすると、キャンセルされて画面が閉じます。また、部隊配置画面上でマウスを右クリックすることで閉じることもできます。
（配置された兵器は、部隊となり、行動や作戦の指示を行えられるようになります。）



部隊配置画面

建物に配置可能な兵器

首　都	地上兵器
大都市	地上兵器
中都市	地上兵器
小都市	配置できません
基　地	地上兵器
空　港	航空機・VTOL・ヘリ
ヘリポート	VTOL・ヘリ
港	艦船・潜水艦

行動の概要

行動の概要と制限

行動の概要

カウント進行時の各部隊は、ブロック上で移動以外の行動を取るか、移動してから別の行動を取るか、何も行動しないかのいずれかの状態となります。
なお、カウント進行中に行動を終えた部隊は、「行動済」の状態となり、次の指示を待つ待機状態となります。行動中・待機中に関わらず、部隊は受けた指示しか実行しません。敵部隊に攻撃を受けても、敵部隊を発見しても、行動指示、作戦指示がないかぎり行動しません。

行動の制限

部隊が様々な行動を取るときは、以下の要因で行動に制限を受けることがあります。

○燃料切れ：移動に必要な燃料がなくなると、移動ができなくなります。
○弾薬切れ：攻撃するために選択した武器の弾薬がなくなると、戦闘を仕掛けることができません。

部隊の選択方法

部隊の情報確認を始め、行動や作戦の指示を出すには、部隊を選択する必要があります。部隊を選択するには、以下の手順に従ってください。いずれの場合も、部隊を選択するとツールパレットの【行動指示】ボタン、または【作戦指示】ボタンがアクティブになりクリックすることが可能となります。

通常の部隊選択

同一ブロックに他の部隊が混在していない場合は、単純に目的の部隊の兵器アイコンをクリックすると選択することができます。空港やヘリポートに収納されている航空機・VTOL・ヘリを選択する場合も同様です。

複数部隊が混在している場合の部隊選択

同一ブロックに複数の部隊が混在している場合は、クリックするとポップアップ情報が表示されます。ポップアップ情報には、同ブロック上の全ての部隊と地形の情報が表示されるので、そこから選択したい部隊をクリックしてください。
ポップアップ情報の内容は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、耐久度、階層、高度、作戦マーク（作戦中の場合に表示されます）、行動マーク（行動中の場合に表示されます）、状態、地形名、座標、地形高度が表示されます。敵陣営や、同盟陣営の部隊情報は表示されません。



ポップアップ情報

搭乗中の部隊選択

輸送兵器に搭載中の部隊を選択する場合は、まず、輸送部隊を選択してください。次にツールパレットの【搭載部隊表】をクリックします。すると、搭載部隊表パネルに搭乗中の部隊情報が表示されるので、選択したい部隊をクリックしてください。
この方法で、特殊能力［空挺］を有する部隊に空挺を指示したり、輸送部隊から部隊を降下・発進・発艦させることができます。

行動に消費するカウント

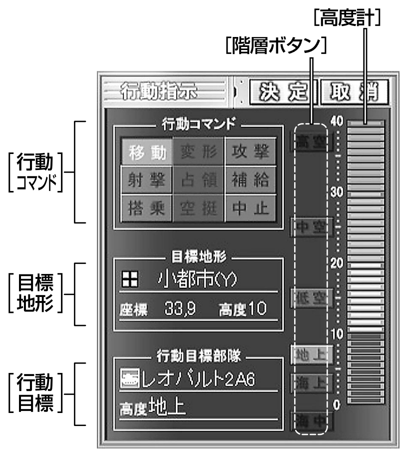
部隊が行動を実行する際は、カウント（ゲーム時間）を消費します。実行できる行動の種類は全8種類です。以下に各行動とカウントとの関係を説明します。

消費するカウントの内容

○移動：部隊が［移動］を実行する場合は、カウントを消費します。消費するカウントは、兵器の移動タイプと、移動する地形によって決まる［移動負荷値］と、兵器の［基本移動値］で決まります。兵器の移動タイプと基本移動値は、兵器詳細情報で、地形の移動負荷値は、地形情報表で確認できます。
○変形：部隊が［変形］を実行する場合は、カウントを消費しません。変形を実行する地点に到達したら、即座に変形が実行されます。変形可能な兵器は、兵器詳細情報の項目［変形情報］で確認することができます。
○攻撃：部隊が［攻撃］を実行する場合は、カウントを消費しません。カウントを消費するのは、弾薬の装填時で、攻撃する武器によって異なります。装填時間は、兵器詳細情報で確認することができます。
○射撃：部隊が［射撃］を実行する場合は、カウントを消費しません。カウントを消費するのは、攻撃と同じく弾薬の装填時で、射撃する武器によって異なります。装填時間は、兵器詳細情報で確認することができます
○占領：部隊が［占領］を実行する場合は、カウントを消費します。消費するカウントは、占領する建物の種類によって異なります。占領を実行できる兵器は、特殊能力［占領］をもつ兵器に限ります。特殊能力の情報は、兵器詳細情報の項目［特殊能力］に表示されます。
○補給：部隊が［補給］を実行する場合は、カウントを消費します。補給は、建物か補給部隊から受けることができます。消費するカウントは、建物の種類、補給部隊の種類によって異なります。
○搭乗：部隊が［搭乗］を実行する場合は、カウントを消費しません。搭乗部隊が輸送部隊のいるブロックへの移動を終えたら、即座に搭乗が実行されます。
○空挺：部隊が［空挺］を実行する場合は、カウントを消費しません。空挺部隊が空挺可能な目標地点に到達したら、即座に空挺が実行されます。空挺を実行できる兵器は、特殊能力［空挺］をもつ兵器に限ります。特殊能力の情報は、兵器詳細情報の項目［特殊能力］に表示されます。

行動指示パレット

自陣営の部隊を選択すると、ツールパレット上で【行動指示】ボタンが選択きるようになります。クリックすると、[行動指示パレット]が表示されます。
行動を指示する場合は、行動コマンドから行動を選択し、そして目標地形や目標部隊を選択します。
パネル右の高度計には、現在の高度が赤色枠で表示されます。任意の高度へ移動する場合は、高度計で目標の高度をクリックして選択します。最後に【決定】ボタンをクリックすると行動指示完了です。
行動指示の内容が実行不可能だと、【決定】をクリックすることができません。
行動指示をキャンセルしてパネルを閉じる場合は、【取消】ボタンをクリックするか、パネル上でマウスを右クリックしてください。



行動指示パレット

行動コマンドの種類（行動の詳細ページ）

行動コマンド

行動コマンドのボタンは、全部で9種類あります。現在、選択可能なボタンは、明るく表示されアクティブになっています。アクティブなボタンはクリックして選択することが可能ですが、暗いボタンはクリックしても選択することはできません。

目標地形

移動を伴う行動を設定すると、行動指示パレットの[目標地形]に、目標地点の地形情報が表示されます。地形情報には、地形アイコン、地形名(陣営色の頭文字)、座標、高度が表示されます。

行動目標部隊

攻撃・射撃・搭乗などの行動指示を行った場合、その目標となる部隊の情報が行動指示パレットの[行動目標部隊]に表示されます。表示される情報は、兵種アイコン、兵器名が表示されます。

高度計

高度計は、6種類に分けられる階層を、0～40の高度で表しています。海中の高度は1～9、海上の高度は10、地上の高度は10、低空の高度は11～20、中空の高度は21～30、高空の高度は31～40となっています。
行動指示パネルで移動を伴う行動設定を行うと、目標地形の高度が高度計に表示されます(高度計の目盛りが赤色枠に囲まれます)。
航空機や潜水艦などの兵器は、目標地形の高度を可能な範囲で設定することができます。

○ 階層ボタン：階層ボタンは、各階層に対応しており、[高空][中空][低空][地上][海上][海中]のボタンがあります。
部隊を選択して行動指示パネルを開くと、移動可能な階層のボタンが明るく表示され、移動不可能な階層のボタンが暗く表示されます。移動可能な階層のボタンは、マウスでクリックすることが可能で、クリックすると、2D戦場マップ上に選択した階層を含むブロックが表示され、含まないブロックが暗く表示されます。

移　　動

戦場マップ上で部隊を動かすことを「移動」といいます。移動は、一見地味な要素ですが、戦術的に最も基本的で大変重要な行動です。単に移動するのはもちろん、移動してから戦闘する、移動してから搭載するなど、他の行動との組合せで用いられることが多くあります。

移動のルール

移動力

部隊の移動は、カウント(ゲーム時間)の進行とともに行われます。兵器によって設定されている[基本移動値]は1ブロックを最短で移動するのに必要なカウントです。基本的には、この[基本移動値]が低いほど、少ないカウントで遠くに移動できることになります。

移動に必要なカウント

部隊が目的地に到達するのに必要なカウントは、通過する地形で消費するカウントによって決まります。具体的に各地形で消費するカウントは、[基本移動値]×[移動負荷値]で決まります。
[基本移動値]は、兵器詳細情報で確認することができます。[移動負荷値]は、地形情報表で確認することができます。

1ブロックの移動で消費するカウント

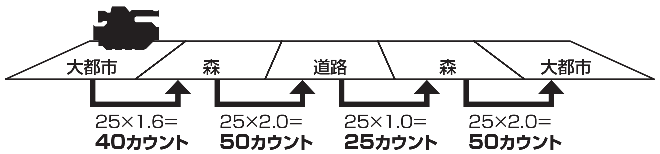
[基本移動値]×[移動負荷値]＝消費カウント

※[移動負荷値]は移動タイプと地形の種類で決定します。

例えば、地上兵器の戦車（移動タイプ＝キャタピラ、基本移動値＝25）が［大都市］の地形から隣りの［森］の地形へ移動する場合に必要なカウントを考えてみましょう。
この時、移動先の森の移動負荷値を調べるのではなく、今いる大都市の移動負荷値を調べます。地形情報表で、移動タイプが［キャタピラ］で［大都市］の移動負荷値を調べると、［1.6］となっています。この値が大都市から森へ移動する際の移動負荷値になるので、基本移動値×移動負荷値＝［40］カウントとなります。40カウント経過すると、大都市から森への移動が完了することになります。カウントが［40］未満の場合は、移動が完了していないので、行動を中止した場合は、［大都市］のブロック上に位置したままになります。

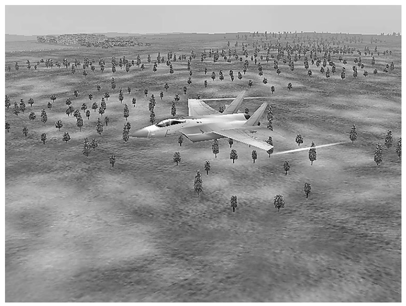
移動に必要なカウントの一例

※［基本移動値］=25の戦車の場合（移動タイプ=キャタピラ）



高度の変化を伴う移動

兵器は、1ブロックの移動で±1の高度を同時に移動することができます。例えば、高度［10］のブロックから、隣接するブロックの高度［11］へ移動する場合は、斜め上方向への移動を行います。斜め方向へ移動する場合でも、消費する移動カウントは、水平に移動したときと変わりありません。

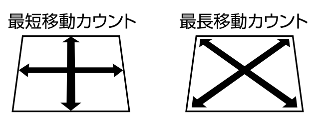


上昇しながら移動するF-15Jイーグル。

最長・最短移動カウント

兵器詳細情報には、各地形で消費する［最短移動カウント］と［最長移動カウント］が表示されます。
最短移動カウントは、ブロック上を最短距離で移動した場合のカウントです。
最長移動カウントは、ブロック上の角から角へ移動した場合のカウントになります。
この最長カウントは、最短カウントに比べて約1.4倍になります。

最長移動・最短移動カウント



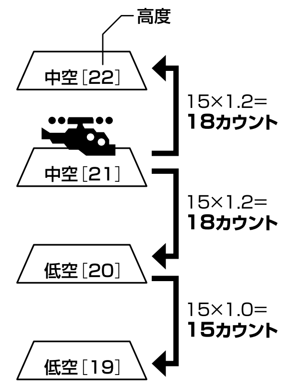
高度を選択する移動

航空機や潜水艦などの一部の兵器は、移動先のブロックが決定したら、さらに高度を選択することが可能です。高度の設定は、［行動指示パネル］の高度計で任意の高度をクリックします。
地上兵器の場合は、地形の高度に依存するので、高度選択はできません。艦船も地上兵器と同じく、高度選択はできません。

同一ブロックで高度の変化を伴う移動に必要なカウント

垂直方向へ移動することが可能な兵器（VTOL・ヘリ・潜水艦）は、同一ブロック内で高度を変更する移動が行えます。
高度を1移動するのに消費するカウントは、［基本移動値］×［移動負荷値］となります。
例えば、ヘリ（移動タイプ＝低空、基本移動値＝15）が［中空/高度21］から［低空/高度20］へ移動する場合に必要なカウントを考えてみましょう。
地形情報表で、移動タイプが［低空］で、地形が［中空］の移動負荷値を調べると［1.2］となっています。この値が中空から移動する際の移動負荷値になるので計算すると18カウントとなります。さらに［低空/高度20］から［低空/高度19］へ移動した場合は、移動負荷値が［1.0］となるので15カウントとなります。

垂直移動に必要なカウントの一例

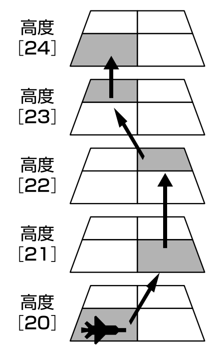


※［基本移動値］＝15のヘリの場合（移動タイプ=低空）

旋回行動

航空機は、同一ブロック上で垂直方向への移動は行えませんが、「旋回」を行うことで最終的に同一ブロック内の異なる高度へ移動することができます。
1ブロックの移動で高度は±1までしか移動できませんので、「旋回」は2ブロック以上のブロックを斜め上、または斜め下方向へ移動を行い目標の高度を目指します。右の図の場合は、高度20から高度24へ旋回しながら移動します（螺旋階段のイメージです）。

旋回の動き



高度の高い地形上の移動

低空の階層は、地上地形の高度によって変化します。そのため、低空の階層を飛行中の部隊は、地上高度の影響を受けます。目標地点を低空の階層に設定して、移動途中に高度の高い地上地形がある場合、その地点を通過する間、自動的に高度を上昇させて移動します。
海中の階層も、海底の高度が変化します。目標地点を海中の階層に設定して、移動途中に高度の高い海底がある場合、その地点を通過する間、自動的に高度を上げて移動します。

移動と燃料

各兵器はそれぞれ固有の燃料を持っています。通常は、1ブロックまたは1高度移動するごとに燃料を1消費します。燃料が［0］になると、その部隊は補給を受けるまで移動ができなくなります。また、その部隊が航空機・VTOL・ヘリの場合、墜落したことになり、マップ上から消滅します。
航空機・VTOL・ヘリは、移動しなくてもカウントが進行すると燃料を消費します。燃料を消費するタイミングは、各兵器の基本移動値と同じカウントが経過したタイミングになります。このカウントが経過するごとに、空中にとどまるため、燃料を1ずつ消費します。空港・ヘリポートに収納されている時、あるいは空母・ヘリ空母・揚陸艦などに搭載されている間は、燃料を消費しません。

同一位置の同高度には1部隊

同一位置の同高度には、ひとつの部隊しか存在できません。移動途中の高度に敵部隊が存在する場合は、自動的に避けて移動します。味方部隊が移動途中に存在する場合は、通過のみ可能となります。
輸送部隊へ搭載する場合は、同一ブロックの同高度に複数の部隊が存在する例外になります。

移動の方法

移動方法

行動指示で最も基本となる、マップ上の移動方法です。

1. 移動させたい部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。
クリックすると［行動指示パレット］が表示されます。
2. 行動コマンドの【移動】をクリックして、さらに移動先のブロックを戦場マップ上からクリックして選択します。この時、戦場マップ画面で移動可能な範囲は通常どおり表示され、移動不可能な範囲は白く表示されます。
移動先を選択すると、目標地点までのルートが矢印で表示されます。矢印が赤色の部分は上昇しながらの移動、矢印が水色の部分は高度を維持しながらの移動、矢印が青色の部分は下降しながらの移動を意味しています。
3. 目標地形の高度を設定する場合は、高度計をクリックして目標の高度を設定します。
4. 目標地点で別の行動を取らずに、単に移動しただけで行動を終える場合は、【決定】ボタンをクリックしてください。部隊の移動が確定します。

※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、［行動指示パレット］で別の行動ボタンをクリックし、その後の操作を続けてください。

垂直方向への移動

VTOL・ヘリ・潜水艦の垂直方向への移動方法です。

1. 移動させたい部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。
クリックすると［行動指示パレット］が表示されます。
2. 行動コマンドの【移動】をクリックして、さらに移動先のブロックをクリックします。垂直方向へ移動する場合は、現在と同じブロックをクリックします。
3. 高度計をクリックして目標の高度を設定します。
移動コースを示す矢印は、［旋回マーク］になります。矢印が赤色の場合は上方向へ、青色の場合は下方向への移動を表します。
4. 目標の高度で別の行動を取らずに、単に移動しただけで行動を終える場合は、【決定】ボタンをクリックしてください。部隊の移動が確定します。

※移動後に引き続き別の行動を取らせたい場合は、［行動指示パレット］で別の行動ボタンをクリックし、その後の操作を続けてください。

攻　撃

攻撃の基本

攻撃の概要

部隊が攻撃の指示を受けると、目標の敵部隊を追尾して攻撃を実行します。
戦闘の様子は、リアルタイムに3D戦場マップ画面に表示され、攻撃する側の部隊は、攻撃時に「ATTACK」という文字が表示され、攻撃を受けた側は「TARGET」という文字が表示されます。
戦闘の戦果情報は、3D戦場マップ画面右上に表示されます。

直接攻撃

直接攻撃は、隣接する敵部隊や、同一ブロック上にスタックしている敵部隊への攻撃です。
間接攻撃用の武器の中にも、隣接する敵部隊に直接攻撃できるものがあります。
複数の敵部隊に隣接している場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃の指示を出すことができます。
直下の敵部隊を攻撃する際に、途中の高度に別の部隊がいた場合でも、その部隊を素通りする形で攻撃することが可能です。たとえば、高空階層の爆撃機が、低空階層のヘリを無視して、地上階層の戦車に爆弾を落とすことができるわけです。

間接攻撃

2ブロック以上離れた敵部隊に攻撃できるのが間接攻撃です。複数の敵部隊が射程距離内にいる場合は、任意の1部隊に対してのみ攻撃を行うことができます。

メガブロック攻撃

メガブロック攻撃は、攻撃目標部隊がいるブロック内の全ての敵部隊に対して損害を与える攻撃です。ただし、空中・海中の敵部隊は、対象外となります。

攻撃のルール

一方的な攻撃

自陣営の部隊は、受けた行動指示や作戦指示を忠実に実行します。しかし、受けていない行動や作戦は一切実行しません。そのため、攻撃を受けても指示を受けていない場合は、一方的に攻撃を受ける形となります。
作戦指示を出しておけば、自動で応戦させることも可能ですが、それ以外の方法で一方的な攻撃を受けないためには、敵部隊を発見したら攻撃指示、もしくは攻撃を受けない場所で待機するなどの指示を与える必要があります。

射程とブロック・高度

各兵器が装備する武器には、射程が設定されています。敵部隊を攻撃するには、射程距離に敵部隊を収める必要があります。
武器の射程は1で1ブロック、2で2ブロック先の敵部隊を攻撃することができます。ただし、敵部隊が射程内に収まっている場合でも、敵部隊のいる階層に対して攻撃できない武器では、攻撃することができません。

戦闘を左右する要素

有効な攻撃武器と命中率

兵器が装備する武器には、高空を飛行する航空機を対象にした対高空、中空を飛行するVTOLを対象にした対中空、低空を飛行するヘリを対象にした対低空、地上にいる部隊を対象にした対地上、海上にいる艦船を対象にした対海上、潜水艦を対象にした対海中の、6種類の各階層に対する命中率が設定されています。
命中率が［0］の場合は、その階層にいる敵部隊に対して攻撃できないことを意味しています。

攻撃に対する地形回避率

敵部隊から攻撃を受けるときは、部隊がそのときにいる地形の種類によって、部隊の回避力が影響を受けます。各地形の［地形回避値］は、地形情報表で確認できます。

部隊レベル

敵部隊との戦闘で戦果を上げると、経験値を得ることができます。経験値が一定の数値に到達すると、部隊レベルがアップします。部隊レベルが高くなると、命中率・回避率が上昇し、戦闘が有利になります。各レベルに必要な経験値は、一律に設定されています。

ミサイル回避力

兵器詳細情報にはミサイル回避力という項目があり、対電子戦兵器を有する兵器は、この数値が［1］以上になります。この対電子戦兵器は、敵を攻撃する武器ではないので、装備しているかを直接確認することはできませんが、このミサイル回避力が［1］以上であれば装備していることになります。この対電子戦兵器は、ECM（Electronic counter measure）といい、本ゲームでは、ミサイル系武器の命中率を低下させることができます。

攻撃時の制限と事後処理

有効武器の残りの弾薬があるときのみ戦闘可能

敵部隊に対して有効な攻撃武器があり、なおかつ残りの弾薬がある場合のみ攻撃を行うことができます。つまり、敵部隊が射程距離に収まっていたとしても、敵部隊のいる階層に対して攻撃できない武器で攻撃したり、攻撃可能な武器があるものの、残弾数が［0］の武器で攻撃することはできません。

戦果情報

自陣営の部隊が攻撃を行った場合、又は攻撃を受けた場合、その戦果情報が3D戦場マップ画面右上に表示されます。表示される内容は、攻撃側の兵器名、武器名と、攻撃を受けた側の兵器名、戦闘前・戦闘後の耐久度です。
攻撃が命中した場合は、「HIT」と表示され、外れた場合は「MISSTAKE」と表示されます。
他の陣営同士の戦果情報は表示されません。
戦果情報は、表示されてから一定の時間が経過すると自動的に消えます。



戦果情報

耐久度の減少

戦闘の結果、損害の割合に応じて部隊の耐久度が減少します。耐久度が減少しても、部隊の火力や回避力など全ての能力は維持されます。耐久度が［0］になるとマップ上から消滅します。

戦闘の処理と影響

攻撃を命中させた部隊は、経験値を得ることができます。敵部隊を撃破したりすると、さらに大きな経験値を得ることができます。攻撃を受けた部隊も経験値を得ることができます。

リアルファイトボタン

ニュース一覧で、再現したい戦闘ニュースの［ボタン］ボタンをクリックすると戦闘が再現されます。
クリックすると、最初に戦闘報告情報が表示され、その後に、戦闘の様子が3Dで表示されます。
戦闘が終了すると戦果報告情報が表示されます。

○ 戦闘報告：戦闘報告画面には、攻撃部隊と攻撃対象部隊の情報が表示されます。攻撃部隊の情報は、部隊管理番号、兵器名、兵種アイコン、兵器タイプ、部隊レベル、使用武器、火力、射程、残りの弾数、耐久度が表示されます。攻撃対象部隊の情報は、部隊管理番号、兵器名、兵種アイコン、兵器タイプ、兵器レベル、耐久度が表示されます。

○ 戦果報告：戦闘報告と同内容の項目が表示され、さらに戦闘によって減少した耐久度が表示されます。

攻撃の方法

攻撃方法

1. 攻撃の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると［行動指示パネル］が表示されます。
2. 行動コマンドの【攻撃】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の攻撃目標（敵部隊）をクリックします。ブロック内に複数部隊が混在している場合は、ポップアップ画面が開くので、画面から目標部隊を選択してください。
   ※②番目の行程は、先に攻撃目標を選択してから【攻撃】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 目標部隊を設定すると、攻撃を実行するまでの移動ルートが表示され、同時に武器選択パネルが開きます。武器を選択して【決定】ボタンをクリックしてください。
   ※攻撃目標が移動した場合は、追尾して射程距離に捉えると攻撃を行います。
4. ［行動指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への攻撃指示が確定します。

射　撃

射撃の基本

射撃の概要

射撃は、間接攻撃用の武器を装備している兵器が行える行動です。射撃は攻撃目標に隣接せずに、遠距離からの攻撃が行えます。まず攻撃目標を射撃できる距離まで移動します。そして、射程距離に攻撃目標を捉えたら射撃を行います。射撃実行後は、行動完了となり、その場で停止し、次の指示を待ちます。射撃は遠距離から攻撃するため、攻撃目標の種類によっては一方的に攻撃することが可能です。攻撃、射撃の対象となるのは、その武器の射程距離内の敵部隊です。建物や地形を攻撃することはできません。

射撃の方法

射撃方法

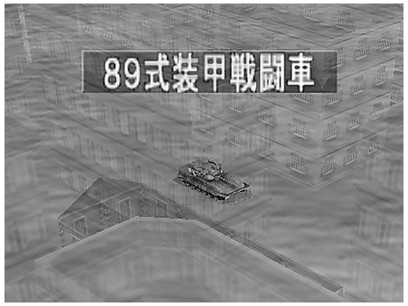
1. 射撃の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると［行動指示パネル］が表示されます。
2. 行動コマンドの【射撃】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の攻撃目標（敵部隊）をクリックします。ブロックに複数部隊が混在している場合は、ポップアップ画面が開くので、画面から目標部隊を選択してください。
   ※②番目の行程は、先に攻撃目標を選択してから【射撃】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 目標部隊を設定すると、攻撃を実行するまでの移動ルートが表示され、同時に武器選択パネルが開きます。武器を選択して【決定】ボタンをクリックしてください。
   ※攻撃目標が移動した場合は、追尾して射程距離に捉えると射撃を行います。
4. ［行動指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への射撃指示が確定します。

占　領

占領の基本

占領の概要

占領は、特殊能力［占領］の能力を有している兵器が、建物の占領を行うことを意味します。
占領指示を受けた部隊は、目標の建物上に移動が完了すると、占領行動を開始します。占領が完了すると行動完了となり、その場で停止し、次の指示を待ちます。
建物を占領すると、軍資金の収入増加、補給拠点の確保、索敵範囲の拡大などの恩恵を得られます。



都市を占領する89式装甲戦闘車

占領に要するカウント

部隊が［占領］を実行する場合は、カウントを消費します。消費するのカウントは、占領する建物の種類によって異なります。特殊能力［占領］を有する兵器による占領能力の差はありません。

占領のルール

占領可能地形

占領できるのは、敵陣営および中立の建物だけです。占領目標の地形上に敵部隊が配置されている場合は、占領指示を行うことができませんが、配置されている敵部隊に対して攻撃する武器弾薬を装備している場合は、自動的に攻撃・射撃指示へと変更されます。
占領目標の地形上に味方の地上部隊が配置されている場合は、地上部隊で占領を行うことはできませんが、ヘリによる占領は行うことができます。

占領の処理と影響

占領行動を一旦中断し、再度占領を再開、または他の部隊で再開した場合、中断前に消費したカウントは無効となります。
占領を行った部隊は経験値を得ることができます。

占領の方法

占領方法

1 占領の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると[行動指示パネル]が表示されます。
2 行動コマンドの【占領】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の占領目標(建物)をクリックします。ブロック上に部隊が配置されている場合は、ポップアップ画面が開くので、画面から地形を選択してください。
※②番目の行程は、先に占領目標を選択してから【占領】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3 目標地形を設定すると、占領を実行するまでの移動ルートが表示されます。
※輸送ヘリで占領する際は、目標地形の+1高い高度に移動する必要があります。
4 [行動指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への占領指示が確定します。

補　給

補給の基本

補給の概要

補給は、味方の建物や補給部隊から燃料・弾薬の補給、耐久度の修理を受けることができます。補給・修理の条件は、補給・修理を受ける部隊の種類によって異なります。また、受けられる補給・修理の内容は、補給を提供する建物・兵器種によって異なります。例えば、補給を受ける対象が給油機の場合は、燃料のみの補給となります。首都・大都市・中都市の建物では、燃料、弾薬、耐久度が回復します。
燃料、弾薬の補給は、一定のカウントが経過すると全回復しますが、耐久度は[1]ずつ回復します。補給指示を受けた部隊は、補給・修理を受けられる建物(または部隊)まで移動します。目標の地形に移動が完了すると補給・修理が開始されます。補給・修理が完了すると行動完了となり、その場で停止し、次の指示を待ちます。小都市では、補給・修理を受けることができません。

補給可能な条件

兵器の種類	弾薬の補給	燃料の補給	修理(耐久値の回復)
航空機	空港	空港・給油機	空港
艦載機	空港・空母	空港・空母・給油機	空港
VTOL	空港・ヘリポート・空母・ヘリ空母・揚陸艦	空港・ヘリポート・空母・ヘリ空母・揚陸艦・給油機・補給車	空港・ヘリポート
ヘリ	空港・ヘリポート・空母・ヘリ空母・揚陸艦	空港・ヘリポート・空母・ヘリ空母・揚陸艦・補給車	空港・ヘリポート
地上兵器	首都・大都市・中都市・基地・揚陸艦・補給車	首都・大都市・中都市・基地・輸送機・輸送艦・揚陸艦・補給車	首都・大都市・中都市・基地
艦船・潜水艦	港・補給艦	港・補給艦	港

補給に要するカウント

部隊が[補給]を実行する場合は、カウントを消費します。
消費するカウントは、補給を提供する建物・兵器種によって異なり、その状況により、補給・修理できる内容は異なります。

補給のルール

補給可能な建物

首都・大都市・中都市・基地・港では部隊を収納せずに補給・修理を行いますが、空港・ヘリポートでは部隊を収納して補給・修理を行います。
また、補給・修理は受けることができる状況でも部隊自らは行いません。補給・修理を受けるには、行動指示で補給の指示を行う必要があります。



補給車から弾薬燃料の補給を受けるロングボウアパッチ。

補給能力のある兵器

全ての兵器は、[給油機][補給車][補給艦]のいずれかの補給兵器から補給を受けることができます。どの補給兵器から補給を受けられるかの確認は、兵器詳細情報の項目[補給タイプ]で確認することができます。
補給兵器には、[補給物資]が装備されており、他の部隊に補給を行うと、補給物資が減少します。部隊同士の補給では、減少した補給物資を回復することはできません。
空母・ヘリ空母・揚陸艦は、搭乗中の部隊に対して、燃料・弾薬の補給を行うことができます。
VTOL・ヘリは、補給可能地形にいる場合は、補給車から燃料・弾薬の補給を受けることができます。
潜水艦が補給艦から補給を受けるには、海上に浮上して隣接する必要があります。

同盟陣営からの補給

同盟陣営の建物では、自陣営の建物と同じように、補給・修理を受けることができます。同盟陣営の補給兵器からは、補給を受けることはできません。

補給の影響

補給・修理では、軍資金を消費しません。同盟陣営から補給・修理を行った場合も同様です。
他の部隊に燃料・弾薬の補給を行った部隊は、経験値を得ることができますが、補給を受けた部隊は経験値を得ることができません。

補給の方法

補給方法

1. 補給の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると[行動指示パネル]が表示されます。
2. 行動コマンドの【補給】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の補給を行える建物、または、補給部隊をクリックします。ブロック上に部隊が配置されている場合は、ポップアップ画面が開くので、建物、又は部隊を選択してください。
   ※②番目の行程は、先に補給目標を選択してから【補給】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 補給目標を設定すると、補給を実行するまでの移動ルートが表示されます。
4. [行動指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への補給指示が確定します。
   ※補給目標が他の味方部隊と補給を行っていて補給が行えない場合は、対象の部隊（地形）の隣接ブロックまで移動を行います。

搭　乗

搭乗の基本

搭乗の概要

輸送部隊に部隊が搭乗することを搭載といいます。通常、搭乗する側の部隊は、輸送部隊の助けを借りて遠方まで運ばれ、目的地に着くと、輸送部隊から移動（発進）します。
搭乗指示を受けた部隊は、輸送部隊が配置されている地形まで移動します。目標の地形に移動が完了すると即座に搭乗を行います。搭乗が完了すると行動完了となり、搭乗状態のまま、次の指示を待ちます。
搭乗は、複数の部隊が同一ブロックの同一高度で行動を終えられる例外のひとつです。

搭乗のルール

搭乗可能な兵器

輸送兵器には、輸送機・輸送ヘリ・空母・ヘリ空母・揚陸艦・輸送艦の6種類があり、各兵器で搭乗できる兵器タイプ・兵器数が設定されています。
輸送兵器が搭乗させることができる兵器タイプ・兵器数の情報は、兵器詳細情報の項目[搭載種類]に表示されています。

○:搭乗可能　△:一部搭乗可能　ー:搭載不可

搭乗・発進可能な兵器

搭乗兵器	艦載機	ヘリコプター	VTOL機	地上兵器
輸送機	ー	ー	ー	△
輸送ヘリ	ー	ー	ー	△
輸送艦	ー	ー	ー	○
空母	○	△	△	ー
ヘリ空母	ー	○	○	ー
揚陸艦	ー	△	△	△

輸送部隊からの発進

輸送部隊から搭乗部隊を発進させるには、まず輸送部隊を選択して、ツールパレットの【搭載部隊表】ボタンをクリックします。すると輸送部隊に搭乗している部隊が、搭載部隊表パネルに表示されます。搭載部隊表パネルに表示されている部隊をクリックして選択したら、ツールパレットの【行動指示】ボタンをクリックして、移動などの行動を指示します。
（空母・ヘリ空母・揚陸艦から艦載機・VTOL・ヘリが発進する場合、橋が存在するブロックでは、発進することができません。）

空挺による発進

地上部隊は、通常、特定の建物または、海岸でしか発進を行えませんが、特殊能力[空挺]を持つ地上部隊は、空挺可能な地形であれば、どこでも輸送部隊から地上に空挺することができます。

損害の処理と影響

搭載・輸送部隊が部隊を搭載・輸送していた時に攻撃を受けた場合、搭乗部隊はダメージを受けません。ただし、搭載・輸送部隊が撃破された場合、搭乗部隊も同時に消滅します。

搭乗の方法

搭乗方法

1. 搭乗の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると[行動指示パネル]が表示されます。
2. 行動コマンドの【搭乗】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の輸送部隊をクリックします。クリックするとポップアップ画面が開くので、画面から輸送部隊を選択してください。
   ※②番目の行程は、先に輸送部隊を選択してから【搭乗】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 輸送部隊を選択して移動先を設定すると、搭乗を実行するまでの移動ルートが表示されます。
4. [行動指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、輸送部隊への搭乗指示が確定します。

変　形

変形の基本

変形の概要

変形は、一部の地上兵器が実行できます。変形を行うことにより、移動形態から発射形態へ、発射形態から移動形態へ変形することができます。移動形態のときは、移動することは可能ですが、攻撃することができません。発射形態は、攻撃することは可能ですが、移動することができません。
変形指示を受けた部隊は、変形を実行する地形まで移動します。目標の地形に移動が完了すると、即座に変形を行います。変形が完了すると行動完了となり、その場で停止し、次の指示を待ちます。

変形の方法

部隊への変形指示の方法は、移動形態から発射形態へ変形を行う場合と、発射形態から移動形態へ変形を行う場合で若干異なります。

変形方法（移動形態→発射形態）

1. 変形の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると［行動指示パネル］が表示されます。
2. 行動コマンドの【変形】ボタンをクリックして、さらに2D戦場マップ上の移動可能な地形（ブロック）をクリックします。クリックしたブロックに部隊が配置されている場合は、ポップアップ画面が開くので、画面から地形を選択してください。
※②番目の行程は、先に変形可能な地形を選択してから【変形】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 移動可能な地形を設定すると、変形を実行するまでの移動ルートが表示されます。
4. ［行動指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への変形指示が確定します。

変形方法（発射形態→移動形態）

1. 変形の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると［行動指示パネル］が表示されます。
2. 行動コマンドの【変形】ボタンをクリックします。
※発射形態時は、移動することができませんので、その場で変形を行います。
3. ［行動指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への変形指示が確定します。

空　挺

空挺の基本

空挺の概要

空挺は、［空挺］の特殊能力を有している地上部隊が、飛行中の輸送機や輸送ヘリからパラシュートにより空挺降下する行動をいいます。

空挺可能な部隊と空挺可能な場所

空挺は、輸送部隊と同一ブロックの直下、または隣接ブロックに対して行うことができます。
空挺が可能な地形は、地形情報表の項目［空挺］で確認することができます。空挺可能な地形には［○］、不可能な地形には［×］が表示されています。海・海岸・橋は降下することができませんが、それ以外の地形上には、空挺を実行することができます。

空挺の方法

空挺方法

1. 空挺部隊を輸送している輸送部隊を選択して、［ツールパレット］の【搭載部隊表】ボタンをクリックします。クリックすると［搭載部隊表パネル］が表示されます。
搭載部隊表パネルから空挺を行う部隊を選択して、［ツールパレット］の【行動指示】ボタンをクリックします。クリックすると、搭載部隊表パネルが閉じて［行動指示パネル］が表示されます。
2. 行動コマンドの【空挺】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ上の空挺可能な地形（ブロック）をクリックします。クリックしたブロックに部隊が配置されている場合は、ポップアップ画面が開くので、画面から地形を選択してください。
※②番目の行程は、先に空挺可能な地形を選択してから【空挺】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. ［行動指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への空挺指示が確定します。

中　止

中止の概要

行動中の部隊に対して、中止の指示を出すことにより、部隊に指示した行動を中止させることができます。
中止を指示する場合は、行動コマンドの【中止】ボタンをクリックして【決定】ボタンをクリックしてください。

パック変更（武装変更）

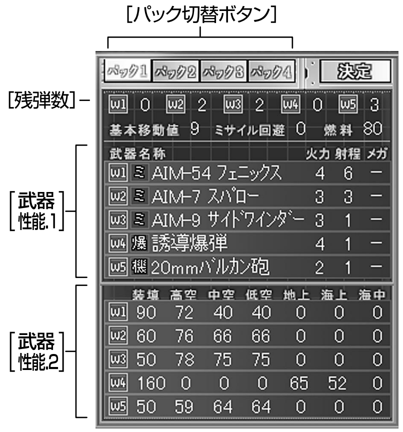
パック変更の基本

パック変更の概要

「パック変更」は、部隊の装備している武器（武装パック）を変更することができます。パック変更ができるのは、2種類以上の武装パックが設定されている兵器に限ります。主に、航空機などが複数の武装パックをもっています。
パック変更は、カウントが停止している2D画面時に実行することができます。そのため、カウントは消費せずに実行することができます。武装パック変更が行えない場所にいる場合、武装パック変更が可能な建物で補給を行った時に変更が行われます。

パック変更パネル

パック変更パネルに表示される内容は、上段に、選択した武装パックの弾薬、基本移動値、ミサイル回避値、燃料が表示されます。
［武器性能.1］では選択している武装パックの武器属性、武器名、火力、射程、メガブロック攻撃武器か、そうでないかが「○」「ー」で表示されます。
［武器性能.2］では、装填（装填カウント）、各地形の部隊に対する命中率（高空・中空・低空・地上・海上・海中）が表示されます。



パック変更パネル

パック変更のルール

パック変更可能な部隊と場所

パック変更は、部隊が弾薬補給可能な建物上に配置されている時に行うことができます。
部隊を購入して戦場マップ上に配置した時は、1番目の武装パックが装備されています。

パック変更の処理と影響

パック変更を行うと、武装パックの重量が変わるので、部隊の基本移動値や燃料が変化します。

パック変更の方法

パック変更方法

1. 弾薬の補給が行える場所に部隊を移動させてください。（補給が行えない場所でも、パック変更の予約が行えます。）
2. パック変更を行う部隊を選択して、［ツールパレット］の【パック変更】ボタンをクリックします。クリックすると［パック変更パネル］が表示されます。
3. ［パック変更パネル］の左上にあるパック切替ボタンから、任意のパックをクリックして選択してください。
4. ［パック変更パネル］の右上にある【決定】ボタンをクリックすると、パック変更の指示完了です。パック変更をキャンセルする場合は、同じパックを選択したまま決定を押すか、パネル上でマウス右クリックで閉じてください。

部隊の作戦

作戦の概要

部隊に作戦を指示することで、自動的に行動させることができます。指示できる作戦の種類は11種類あり、基本的な一連の行動を実行させせることが可能です。選べる作戦は、兵器の特殊能力や特性によって異なります。

作戦の基本

作戦の概要

作戦は、指示した作戦に応じてコンピュータが自己判断で行動を行います。例えば、[迎撃]の作戦を指示しておけば、作戦範囲内に敵部隊が移動してきても自動的に攻撃してくれます。燃料や弾薬が切れる前に、補給・修理も自動で行うので、敵部隊に撃破されない限り半永久的に作戦を継続させることが可能です。同一の行動を継続的に行う場合にも、作戦指示を出しておくことにより、プレイヤーの操作負担を軽減することができます

作戦に必要なカウント

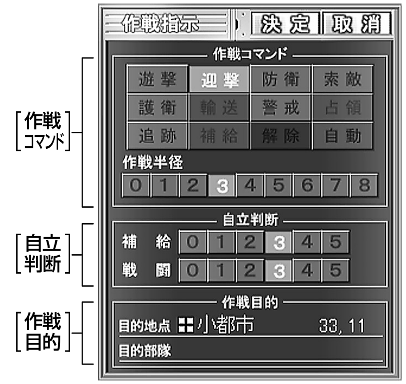
「作戦」は一連の行動なので、各行動を実行するのにカウントは消費しますが、作戦を指示したことにより余計なカウントを消費することはありません。

作戦コマンドの種類（作戦の詳細ページ）

遊撃:射程内の敵部隊を攻撃します（行動実行中も攻撃を行います。）…………… P.66
迎撃:作戦範囲内の敵部隊を攻撃します…………… P.67
防衛:作戦範囲内の敵部隊を射撃します（移動は行いません。）…………… P.67
索敵:作戦範囲内をランダムで移動します…………… P.68
護衛:護衛部隊に追従し、接近する敵部隊を攻撃します…………… P.69
輸送:2点間を輸送します（到着すると、搭載中の部隊を降ろします。）…………… P.69
警戒:作戦範囲の中心地点で待機を行い、敵部隊と遭遇した場合、敵部隊と反対方向へ移動します P.70
占領:作戦範囲内の建物を占領します…………… P.71
追跡:目標部隊を追跡します…………… P.71
補給:作戦範囲内で他の部隊に対して補給行動を行います…………… P.72
解除:指示した作戦を解除します…………… P.73
自動:作戦を自動で切り替え行動します…………… P.74

作戦指示パネル

ツールパレットで【作戦指示】をクリックすると、ツールパレットの下に作戦指示パネルが表示されます。作戦指示パネルは、2D戦場マップ時のみ表示可能です。作戦を指示する場合は、作戦の種類、作戦範囲、戦闘と補給の自立判断レベルを設定してマップ上の目的地点、または目的部隊（対象部隊）を指定します。地形をクリックした場合は、項目[作戦目的]に地形名と座標が表示されます。部隊をクリックした場合は、兵器名と座標が表示されます。最後に【決定】をクリックすると作戦指示完了です。作戦指示をキャンセルしてパネルを閉じる場合は、【取消】ボタンをクリックするか、パネル上でマウスを右クリックしてください。



作戦指示パネル

作戦のルール

作戦の優先度

部隊への指示は、[作戦指示]と[行動指示]を同時に設定することができます。優先される指示は[行動指示]の方で、行動を完了したら自動的に作戦任務に戻るようになっています。作戦中に行動指示を設定しても、行動中に作戦指示を設定しても行動指示が優先されます。

作戦半径

[遊撃][追跡]以外の作戦は、作戦を実行する範囲（作戦半径）を設定します。範囲を設定する場合は、作戦半径の数値を[0]～[8]の間で設定し、さらに作戦範囲の中心となるブロックや部隊をクリックして選択します。

自立判断

作戦中の部隊は、自動的に攻撃と補給・修理を実行します（[警戒][追跡]を除く）。自立判断で戦闘と補給の優先度を、[0]～[5]の間で設定します。数値が大きいほど、その行動を優先します。

攻撃を行う作戦を指示している場合、戦闘の自立判断値が高いと、不利な状況でも積極的に攻撃を行います。逆に低いと、有利に戦える相手にしか攻撃を行わず、[0]に設定すると、全く攻撃を行いません。また、同時に複数の敵部隊が近づいてきた場合は、有利に戦える敵部隊に優先して攻撃を行います。

補給は、燃料・弾薬が減少したら自立判断値に応じて補給行動を行います。

戦闘のルール

部隊が戦闘を行う際に使用する武器は、敵部隊に大きな被害を与える武器を選択し使用します。間接攻撃が可能な場合は、間接攻撃武器を優先して使用します。最も有効な武器の弾薬を切らしている場合は、攻撃可能な武器の中で、最も有効な武器を選択して攻撃を行います。

作戦指示の確認

部隊への作戦指示を決定すると、［基本表示パネル］［部隊表パネル］で作戦内容を確認することができます。［基本表示パネル］の場合は、項目［作戦内容］に作戦マークが表示されます（水色ボックスに作戦の漢字が表示されます）。［部隊表パネル］の場合は、兵器名の右に作戦マークが表示されます。表示される作戦マークは、以下の種類があります。

作戦マークの種類

遊＝遊撃	防＝防衛	護＝護衛	警＝警戒	追＝追跡
迎＝迎撃	索＝索敵	輸＝輸送	占＝占領	補＝補給

遊　撃

遊撃の基本

遊撃の概要

作戦［遊撃］とは、射程内に捉えた敵部隊に対して攻撃を行う作戦です。また、行動指示によって移動している場合も有効で、作戦指示［遊撃］が設定されている部隊が行動指示により移動を行った場合、移動途中で射程内に捉えた敵部隊に対して攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

遊撃の方法

遊撃方法

1. 遊撃の指示を与える部隊を選択して［ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2. 作戦コマンドの【遊撃】ボタンをクリックします。
3. 補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、③番目の行程前に行うこともできます。
4. ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への遊撃指示が確定します。

迎　撃

迎撃の基本

迎撃の概要

作戦［迎撃］とは、作戦範囲内をランダムに移動し、敵部隊を索敵して攻撃を行う作戦です。発見した敵部隊が作戦範囲内に進入していなければ攻撃は行いません。また、自部隊が発見していなくても、建物や味方部隊が作戦範囲内にいる敵部隊を発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

迎撃の方法

迎撃方法

1. 迎撃の指示を与える部隊を選択して［ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2. 作戦コマンドの【迎撃】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。（作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。）
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【迎撃】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が、パネルの［作戦目的］に表示されます。
4. 補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程前に行うこともできます。
5. ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への迎撃指示が確定します。

防　衛

防衛の基本

防衛の概要

作戦［防衛］とは、作戦範囲内に進入してきた敵部隊（索敵済みの敵部隊）に対して攻撃を行う作戦です。補給・修理時以外は移動を行いません。敵部隊を発見していても、作戦範囲内に進入していなければ、攻撃は行いません。また、敵部隊が作戦範囲内に進入していても、武器の射程距離に捉えられない場合は、攻撃を行いません。自部隊が敵部隊を発見していなくても、建物や味方部隊が作戦範囲内の敵部隊を発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

防衛の方法

防衛方法

1 防衛の指示を与える部隊を選択して［ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2 作戦コマンドの【防衛】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。（作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。）
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【防衛】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が、パネルの［作戦目的］に表示されます。
4 補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程前に行うこともできます。
5 ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への防衛指示が確定します。

索　敵

索敵の基本

索敵の概要

作戦［索敵］とは、作戦範囲内をランダムに移動して索敵を行う作戦です。敵部隊を発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

索敵の方法

索敵方法

1 索敵の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2 作戦コマンドの【索敵】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。（作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。）
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【索敵】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が、作戦指示パネルの［作戦目的］に表示されます。
4 補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程以前に行うこともできます。
5 ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への索敵指示が確定します。

護　衛

護衛の基本

護衛の概要

作戦［護衛］とは、護衛目標に近づく敵部隊に対して攻撃を行う作戦です。作戦範囲は護衛目標を中心とした作戦半径となります。護衛目標が移動すれば、追従して護衛を行います。
敵部隊が、護衛する部隊に対して攻撃する武器・弾薬を所持していなくても、護衛（攻撃）は実行されます。また、自部隊が発見していなくても、建物や味方部隊が作戦範囲内にいる敵部隊を発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

護衛の方法

護衛方法

1 護衛の指示を与える部隊を選択して、ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2 作戦コマンドの【護衛】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の護衛目標（味方部隊）をクリックして選択します。そして、作戦半径を選択します。
※②番目の行程は、先に作戦半径を設定してから【護衛】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3 護衛目標を設定すると、護衛目標の兵器名・兵種アイコン・地形名が作戦指示パネルの［目的部隊］に表示されます。
補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、③番目の行程前に行うこともできます。
4 ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への護衛指示が確定します。

輸　送

輸送の基本

輸送の概要

作戦［輸送］とは、味方部隊を輸送して、目標地形で移動（発進・降下）を行う作戦です。指示する際は、搭乗する地点と、移動（発進・降下）する2つの場所を設定します。搭乗地点にて、部隊が搭乗してきた場合、輸送を開始します。そして、移動（発進・降下）地点まで輸送を行い到着すると、周囲（作戦半径）の移動可能な場所に部隊を移動（発進・降下）させます。
武器を装備している輸送部隊は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。自部隊が敵部隊を発見していなくても、建物や味方部隊が発見している場合は、攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給を行います。

輸送の方法

輸送方法

1 輸送の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【作戦指示】をクリックします。クリックすると[作戦指示パネル]が表示されます。

2 作戦コマンドの【輸送】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上で、搭乗地点と発進地点をクリックして選択します。そして、作戦半径を選択します。

3 搭乗地点と発進地点を設定すると、搭乗地点の地形と座標が作戦指示パネルの[作戦目的]に表示されます。
補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、③番目の行程以前に行うこともできます。

4 [作戦指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への輸送指示が確定します。

警　戒

警戒の基本

警戒の概要

作戦[警戒]とは、敵部隊と遭遇(発見)した場合、敵部隊と逆方向へ移動(後退)し戦闘を回避する作戦です。逆方向への移動は、作戦範囲内で行われます。逆方向へ移動するスペースがない場合は、その場で停止するか、横方向への移動に切替わります。敵部隊と遭遇しない限り、作戦中心地点に待機して、移動は行いません。
作戦範囲外の敵部隊を発見しても、後退は行いません。また、作戦範囲内で自部隊が敵部隊を発見できていなくても、建物や味方部隊が発見した場合は、後退を行います。燃料・弾薬を消費したり、攻撃を受けて耐久値が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

警戒の方法

警戒方法

1 警戒の指示を与える部隊を選択して、ツールパレットの【作戦指示】をクリックします。クリックすると、作戦指示パネルが表示されます。

2 作戦コマンドの【警戒】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。(作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。)※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【警戒】ボタンをクリックして設定することも可能です。

3 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が、作戦指示パネルの[作戦目的]に表示されます。

4 補給の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程以前に行うこともできます。

5 作戦指示パネル上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への警戒指示が確定します。

占　領

占領の基本

占領の概要

作戦[占領]とは、作戦範囲内に存在する中立の建物と敵陣営の領有する建物の占領を行う作戦です。占領する建物の優先順位は、作戦範囲の中心に近い順になります。
作戦範囲内で敵部隊を発見すると、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。作戦範囲外の敵部隊に対しては、攻撃を行いません。また、戦闘範囲内で自部隊が敵部隊を発見できていなくても、建物や味方部隊が発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

占領の方法

占領方法

1 占領の指示を与える部隊を選択して、ツールパレットの【作戦指示】をクリックします。クリックすると、作戦指示パネルが表示されます。

2 作戦コマンドの【占領】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。(作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。)
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【占領】ボタンをクリックして設定することも可能です。

3 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が作戦指示パネルの[作戦目的]に表示されます。

4 補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程以前に行うこともできます。

5 作戦指示パネル上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への占領指示が確定します。

追　跡

追跡の基本

追跡の概要

作戦[追跡]とは、味方部隊の追跡を行う作戦です。追跡は、兵器種に関係なく設定することができますが、搭乗中の部隊や敵陣営・同盟陣営の部隊を追跡することはできません。追跡目標が撃破された場合は、停止します。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

追跡の方法

追跡方法

1. 追跡の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【作戦指示】をクリックします。クリックすると[作戦指示パネル]が表示されます。
2. 作戦コマンドの【追跡】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上の追跡目標(味方部隊)をクリックして選択します。
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【追跡】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 追跡目標を設定すると、追跡目標の兵器名・兵種アイコン・地形名が作戦指示パネルの[目的部隊]に表示されます。
補給の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程前に行うこともできます。
4. [作戦指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への追跡指示が確定します。

補　給

補給の基本

補給の概要

作戦[補給]とは、作戦範囲内の補給が必要な味方部隊へ補給を行う作戦です。作戦範囲内に敵部隊が進入すると、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。また、作戦範囲内で自部隊が敵部隊を発見できていなくても、建物や味方部隊が発見した場合は、戦闘の自立判断値に応じて攻撃を行います。燃料・弾薬を消費したり耐久度が減少した場合は、補給の自立判断値に応じて補給・修理を行います。

補給のルール

作戦での補給が実行される条件は、補給を受ける部隊が自立判断で補給を受ける体制になった場合です。

補給の方法

補給方法

1. 補給の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【作戦指示】をクリックします。クリックすると[作戦指示パネル]が表示されます。
2. 作戦コマンドの【補給】ボタンをクリックして、さらに戦場マップ画面上に作戦範囲を設定してください。(作戦範囲の設定は、作戦半径を選択して中心となる地点を戦場マップ上でクリックします。)
※②番目の行程は、先に作戦範囲を設定してから【補給】ボタンをクリックして設定することも可能です。
3. 作戦範囲を設定すると、戦場マップ上に作戦範囲が表示され、中心地点の地形と座標が、作戦指示パネルの[作戦目的]に表示されます。
補給と戦闘の自立判断値を設定してください。
※自立判断の設定は、④番目の行程前に行うこともできます。
4. [作戦指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への補給指示が確定します。

解　除

解除の基本

解除の概要

指示した作戦を解除するには、【解除】ボタンをクリックして【決定】ボタンをクリックします。【解除】ボタンを押しただけでは、解除になりません。
作戦指示中に、選択してアクティブになった作戦ボタンを解除する場合にも利用できます。
作戦を解除された部隊は、現在のブロック上で停止します。

解除の方法

解除方法

1. 解除の指示を与える部隊を選択して、[ツールパレット]の【作戦指示】をクリックします。クリックすると[作戦指示パネル]が表示されます。
2. 作戦コマンドの【解除】ボタンをクリックします。
3. [作戦指示パネル]上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への解除指示が確定します。

自　　動

自動の基本

自動の概要

作戦［自動］では、部隊が状況により自動で作戦行動をとります。護衛・追跡・警戒の作戦は、自動では選択されません。

自動のルール

作戦中心地点は自動で設定されます。作戦半径は6、自立判断値は、戦闘が4、補給が3に設定されます。輸送の作戦を実行する部隊は、搭載地点と発進地点を自動で設定します。

自動の方法

自動方法

1. 自動の指示を与える部隊を選択して、［ツールパレット］の【作戦指示】をクリックします。クリックすると［作戦指示パネル］が表示されます。
2. 作戦コマンドの【自動】ボタンをクリックしてください。
3. ［作戦指示パネル］上の【決定】ボタンをクリックすると、部隊への自動指示が確定します。

自動指示の確認

自動の作戦指示を行った場合、実行している作戦内容を確認するには、［基本表示パネル］の項目［作戦内容］や［部隊表パネル］に表示される作戦マークで確認することができます。

軍団編成

軍団編成

軍団編成では、複数の部隊で軍団を編成することができます。［ツールパレット］の【軍団編成】ボタンをクリックすると、［軍団編成画面］が表示されます。

編成部隊リスト　　未編成部隊リスト



軍団編成画面

軍団編成画面

○ **編成部隊リスト**：リーダーが一番上に表示され、その下に編入した部隊のリストが表示されます。表示される情報は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、その下にパーティーアイコン、耐久度、燃料、作戦アイコン、行動アイコン、座標、高度が表示されます。

○ **未編成部隊リスト**：戦場マップ上に配置済みの部隊が表示されます。購入しただけの兵器は、リストに表示されません。表示される情報は、兵種アイコン、部隊管理番号、兵器名、その下に耐久度、燃料、作戦アイコン、行動アイコン、座標、高度が表示されます。

○ **編　　入**：未編成部隊リストから部隊を選択して、【編入】ボタンをクリックすると、編成部隊リストに編入されます。

○ **離　　脱**：編成部隊リストの部隊を選択して、【離脱】ボタンをクリックすると、編成部隊から離脱させることができます。

○ **リーダー指定**：未編成部隊リストから部隊を選択して、【リーダー指定】ボタンをクリックするとリーダー指定の完了です。

○兵　器　情　報：画面の中央には、選択した部隊の兵器情報が表示されます。表示される情報は、兵器種、Lv、経験値バー、基本移動値、燃料、耐久度（部隊を搭乗させている場合は、搭乗している部隊の耐久度）、残りの弾薬、移動目標（座標・高度）、目標部隊（兵種アイコン、兵器名、行動マーク）が表示されます。
○兵　器　詳　細：各リストの部隊を選択して、【兵器詳細】ボタンをクリックすると、兵器詳細情報が表示されます。
○E　X　I　T：【EXIT】ボタンをクリックすると、軍団編成画面を閉じます。

軍団編成の基本

軍団編成の概要

軍団編成では、1つの軍団に最大で16の部隊を編成することが可能で、軍団数は最大で16軍団まで編成することができます。兵器種による組合せの制限はなく、航空機、地上兵器、艦船、潜水艦を混合して編成することができます。
軍団を編成するには、最初にリーダー部隊を選択します。軍団に編入した部隊は、リーダー部隊を自動で追跡します。編入した部隊が、行動指示を受けている場合は、行動完了後に自動でリーダー部隊を追跡します。編入した部隊が、作戦指示を受けている場合は、作戦内容、作戦半径、作戦範囲、自立判断の設定は有効のままで、作戦中心地点のみがリーダー部隊の位置するブロックに設定されます。
それぞれの特性を持った部隊を軍団に編入し、各部隊の特性を活かした作戦を指示すれば、強力な軍団が編成できます。
また、軍団編成により、プレイヤーの操作量を軽減することができます。

軍団編成のルール

軍団編成の概要

リーダー部隊が軍団から離脱すると、軍団は解散となります。リーダー部隊が撃破された場合も同様です。軍団が解散すると、行動指示を受けていた部隊は、引き続き行動を継続し、作戦指示を受けていた部隊は、作戦指示の際に設定した作戦中心地点に戻り、作戦を継続します。

護衛・追跡・輸送

護衛または追跡の作戦を受けている部隊は、目標部隊がリーダー部隊に設定されます。
また、輸送の作戦指示を受けている部隊は、搭乗部隊を降下（発進）させた後、リーダー部隊を追跡します。

ショートカット一覧

『大戦略Ⅷ』では、一部のゲームの操作を、ショートカット（キーボード）で操作することもできます。

マップ選択画面

マップ項目選択時

使用キー	操作内容
←	ページ送り（◀◀と同様）
→	ページ送り（▶▶と同様）
↑	カーソルが上に移動
↓	カーソルが下に移動
Tab	［新規］［継続］［削除］のタグ切り替え

兵器タイプ選択時

使用キー	操作内容
↑	カーソルが上に移動
↓	カーソルが下に移動

軍資金設定時

使用キー	操作内容
0～9（テンキー）	数値入力テンキーの、0～9に対応
C	Delete キー
E	Enter キー
Back Space	1桁削除

兵器購入画面

使用キー	操作内容
←	ページ送り（◀◀と同様）
→	ページ送り（▶▶と同様）
↑	カーソルが上に移動
↓	カーソルが下に移動
Tab	［兵器購入リスト］と［部隊リスト］の切り替え
Enter	［兵器購入リスト］では兵器購入。［部隊リスト］では購入破棄

※「Enter」は、兵器項目を選択した状態で使用してください。

ゲーム保存画面

使用キー	操作内容
←	ページ送り（◀◀と同様）
→	ページ送り（▶▶と同様）
↑	カーソルが上に移動
↓	カーソルが下に移動

部隊視点モード時

使用キー	操作内容
F1	真後ろカメラ視点
F2	真正面カメラ視点
F3	真左カメラ視点
F4	真右カメラ視点
F5	斜め左前カメラ視点
F6	斜め右前カメラ視点
F7	斜め左下カメラ視点
F8	斜め右下カメラ視点

※［Ctrl］＋［F］＋［数字］でも同様の操作となります。

フリーカメラモード時

使用キー	操作内容
←	［左］ボタンと同様
→	［右］ボタンと同様
↑	［前進］ボタンと同様
↓	［後退］ボタンと同様
8（テンキー）	［上向］ボタンと同様
4（テンキー）	［左向］ボタンと同様
2（テンキー）	［下向］ボタンと同様
6（テンキー）	［右向］ボタンと同様
Ctrl+PgUp	［上昇］ボタンと同様
Ctrl+PgDn	［下降］ボタンと同様

ユーザーサポート宛のお問い合わせについて

お問い合わせいただく際には、以下の点をご確認の上お問い合わせいただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1.製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2.使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3.使用しているOSのバージョン、CPU、メモリ、HDD（使用容量と空き容量など）。
4.追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。
デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5.使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。
※メーカーとバージョンは、
「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」で確認できます。
6.使用しているサウンドカード。
7.画面の解像度と色数の設定。
8.常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9.具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

お 願 い

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。
電子メールでのお問い合わせの際には、お客様の住所・氏名・電話番号を必ずご明記ください。

ご 注 意

1）本ゲームのプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）本ゲームのプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファー株式会社に無断で使用することはできません。
3）本ゲーム製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoft は、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

技術サポートお問い合わせ先

専用TEL	**092-752-5278**
メール	support@ss-alpha.co.jp
サポート受付時間	月～金（祝祭日を除く） 10:00～12:00/13:00～17:00

※ゲームの攻略方法のご質問については、お答え出来かねますのでご了承ください。

大戦略Ⅷ
2006年3月初版発行

SystemSoft
システムソフト・アルファー株式会社
http://www.ss-alpha.co.jp/
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30 ソフトビル5F
〒150-0011 本社:東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル